

PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº14 Julio de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
ScreenFun
JUEGOS
The Settlers, Alundra 2, Space Channel 5, WTC, Pokémon ed. amarilla, Nightmare Creatures II, A sangre fría, Dino Crisis, El Imperio de las Hormigas, Sim City 3000 World Edition, Tech Romancer, Music 2000, Zombie Revenge, R. Garros, Ground Control, Daikatana
Y MÁS
Cine: Misión: Imposible 2
Comp. de aceleradoras 3D
Guías: Pokémon Stadium y MediEvil 2
Rol: Cartas Pokémon
Descubre al próximo Squall
FINAL FANTASY IX
La perfección hecha cartucho
PERFECT DARK
¡Métete a Lara en el bolsillo!
Tomb Raider GBC
RESIDENT EVIL CODE: Veronica
• Análisis del juego
• Guía con mapas
• Póster gigante
R.P.D. S.T.A.R.S.
RESIDENT EVIL CODE: Veronica
NIGHTMARE CREATURES II
• VERANO TERRORÍFICO: 2 pósters GIGANTES de REGALO

SCREENFUN

SUMARIO 14/00

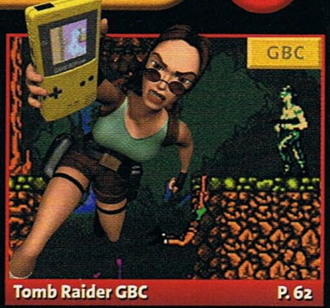
En este número nos pasaron un montón de cosas: construimos nuestro propio poblado en The Settlers, sonó la alerta roja, bailamos en el Canal 5, sentimos el espíritu de la velocidad en 1937, criaturas de la noche vinieron a por nosotros, se nos heló la sangre en las minas de uranio de Volgia, nos encerramos en un hormiguero, nos convertimos en robots gigantes... pero lo realmente impresionante fue ver la llegada de dos de los videojuegos más esperados de toda la historia: ¡dos dieces como dos camiones! Pero búscalos, búscalos, te sorprenderán más de lo que imaginas. ¡PRESS START!



Tech Romancer P. 34



Pokémon ed. amarilla P. 16



Tomb Raider GBC P. 62

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

¡Atención! 4 **Final Fantasy IX**
Probablemente sea el último de la saga que todavía se pueda jugar con la Playstation y, seguramente, también sea... ¡la apoteosis de la historia!

¡Atención! 6 **Red Alert 2**
Alerta roja: ¡Rusia ha invadido Estados Unidos!

¡Atención! 8 **The Settlers IV**
La brigada de los enanos de Blue Bytes llega a su cuarta entrega.

10 **World Touring Car**
El campeonato del mundo de turismo alcanza su tercera edición.

11 **Space Channel 5**
Bailando, te pasas el día bailando y a los marcianos fastidiando.

12 **Spirit of Speed 1937**
¿Cómo eran los campeonatos de Fórmula 1 en 1937?

13 **Cannon Fodder**
14 **Deus Explorer**
15 **Chase of the Express**
¡Atención! 16 **Pokémon edición amarilla**
18 **Grind Session**
18 **Terracon**
18 **Vib Ribbon**

BANCO DE PRUEBAS

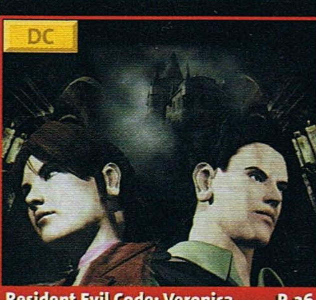
Por orden alfabético:

22 **Lista de éxitos**
El Top 20, según los lectores.

40 **Alundra 2**
¡Atención! 32 **A sangre fría**
70 **Barça Manager**
73 **Battletanx**
72 **Daikatana**
64 **Dino Crisis (PC)**
36 **El Imperio de las Hormigas**
68 **Enemy Engaged**
73 **F-18 Thunder Strike**
¡Atención! 60 **Ground Control**
71 **Hogs of War**
67 **Legend of Legaia**
73 **Millennium Chess**
65 **Music 2000**
¡Atención! 28 **Nightmare Creatures II**
69 **PC Fútbol 2000**
¡Atención! 30 **Perfect Dark**
26 **Resident Evil: Code Veronica**
¡Atención! 63 **Roland Garros**
73 **Roland Garros (GBC)**
38 **Sim City 3000 World Edition**
71 **Soldier of Fortune**
72 **Suzuki Alstare**
¡Atención! 34 **Tech Romancer**
73 **Tiger Woods PGA Tour 2000 (PC)**
62 **Tomb Raider (GBC)**
57 **Tony Hawk's Skateboarding**
72 **Top Gear Hyperbike**
72 **Top Gear Rally 2 (N64)**
73 **Top Gear Rally 2 (GBC)**
58 **Vagrant Story**
66 **Zombie Revenge**



Perfect Dark P. 30



Resident Evil Code: Veronica P. 26



Nightmare Creatures P. 28

Y MÁS...

HARDWARE

¡Atención! 78 **Comparativa de tarjetas gráficas**
¿Quieres ver tus juegos con el máximo detalle posible?

ESPECIAL

¡Atención! 74 **Hardware E3**
76 **Ciberadictos**
82 **Campus Party 2000**
83 **Rol y estrategia**
84 **Bonus Level: Calvin y Hobbes**

CINE

86 **Cine: Misión Imposible 2**

ARTÍCULOS

88 **Unas risas**
90 **Cartas del lector**
94 **Sorteos**

SCREENFUN TRUCOS

Págs. 41 a 56

¡COLECCIONABLES!



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección.

SCREENFUN trucos nos trae esta vez la primera parte de tres guías para plataformas distintas: MediEvil 2 para Playstation, Resident Evil Code: Veronica para DC y un modo de que los torneos de Pokémon Stadium sean pan comido. Pero si estás buscando un truco en particular, nos escribes y te lo mandamos:

SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail screenfun@bauer.es

¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

Nuevos héroes: el rubio Zidane Tribal (izda.) es la estrella, y Adelbert Steiner (dcha.), el valentón del grupo.

Impresionante: los nuevos escenarios vuelven a rebosar ambientación, encanto e ingenio.

FINAL FANTASY IX

El último 'Final Fantasy' para la Playstation será la apoteosis de esta serie de rol: Square nos saluda con sus cristales mágicos. ¡Sayonara!

Final Fantasy ha sido una adquisición imprescindible para todos los jugadores de rol desde su debut en la Playstation. **Según Square, el último *Final Fantasy* para la Playstation vuelve a las tradiciones clásicas de las partes *IV* a *VI*; esto es, al humor y al loco diseño de personajes.**

No todos los fans de la serie vieron la evolución con los mismos ojos: el paso de juego de rol de animación a la estética tipo hollywoodiense que se nos mostraba en *Final Fantasy VIII* conllevó enormes trabajos renderizados, una fina magia en los vídeos y efectos especiales que llenaban todo el monitor. Metido entre tres y cuatro CDs, los *Final Fantasy VII* y *VIII* son dos de los juegos más impresionantes de la Playstation, pero el argumento, comparado con otros juegos de rol, resultaba algo lineal: mientras que en los anteriores mundos de Square se podía pasear libremente, los jugadores de la octava parte tienen que ir por el camino señalado. Además, los personajes con apariencia humana no conseguían conectar igual con los fans: los héroes de *Final Fantasy VIII* parecían personas de verdad, pero ya no tenían la gracia ni el encanto de los anteriores miembros de la tropa.

En este contexto, los fervientes fans de la serie *FF* añoran el estilo del hasta ahora gurú del diseño Yoshitaka Amano (mirar caja de Info). El artista se fue de Square después del sexto *Final Fantasy*, con lo que se rompió la estética de cómic. Hasta entonces, Amano había plasmado su delicado y entrañable estilo en los personajes, paisajes y palacios de la serie. Así pues, *Final Fantasy IX* significa un reencuentro con Amano, jefe de diseño de la nueva entrega, que se encargará de supervisar todos los gráficos del juego. De esta forma se pretende aunar el simpático mundo de las partes *IV* y *V* (con caballeros, magos y cómicos pobladores) con el lujo de detalles en 3D de los últimos episodios de la Playstation. Una historia a la que se le calculan más de 40 horas de juego para poder llegar al final.

Esta vez, el centro son los cristales mágicos que, según Square, son el símbolo y el punto de partida de toda la saga. Por ahora, el fabricante ya ha anticipado que habrá ocho caracteres principales jugables (además de algunos secundarios que se podrán manejar en algún momento del juego). Tres de estos ocho héroes ya han sido revelados. Uno de ellos es Zidane Tribal, de 17 años de edad: ¡la nueva estrella! Sin duda, encantará a las chicas. A su lado, el minimago Vivi, que sólo tiene siete años y va siempre con un gorro de pico y una túnica que recuerda a los magos de los primeros episodios. Y por último, Steiner, un robusto caballero de sangre azul al servicio de la familia real.

El trío se embarca en una aventura épica: en unos lejanos castillos, malvadas criaturas maquinan planes para dominar el mundo, aprendices de magos buscan artefactos desaparecidos y majestuosas naves permiten desplazarse entre las ciudades flotantes donde se desarrolla la acción.

Square no ha querido revelar la historia exacta, pero sí la fecha de lanzamiento: el 19 de julio saldrá *Final Fantasy IX* en Japón. Aún no se sabe la fecha ni la empresa encargada de la distribución en España, aunque suponemos que tardará unos meses en llegar.

Square ya ha dispuesto la conexión online del hardware prometida para el año 2001. La red *Playonline* se está construyendo en estrecha colaboración con Sony, e incluirá una conexión al décimo *Final Fantasy*, que aparecerá de forma exclusiva para la PSX 2.

Final Fantasy XI llegará en el año 2001. Así lo ha confirmado Square, que reunirá a jugadores de la serie de todo el mundo en su presentación; fusionará a los fans de PC y Playstation en un mismo cosmos con idea de que puedan jugar unos con otros a través de Internet. Así es como se imagina Square el futuro de esta gran saga.

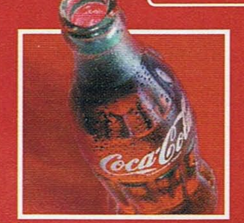
Vivi: este minimago sólo tiene siete añitos.



Texto: Elena Castellanos



EL ANUNCIO



El fenómeno *Final Fantasy* en Japón es tal, que Coca-Cola utiliza a los protagonistas de la novena parte en su nuevo anuncio de TV. El anuncio se emitirá allí una semana antes del lanzamiento del videojuego y, aunque no tengas acceso a la televisión nipona, ¡en SCREENFUN te lo mostramos! Si quieres verlo en directo: *www.enjoy.cocacola.co.jp.*



La chapa de la botella sale disparada, y Cidane corre tras de ella.



Vivi se une a Cidane en su carrera por conseguir el preciado tesoro.



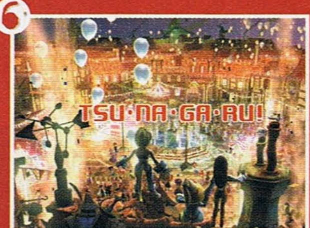
La magia de la chapa hace que las armaduras de los soldados...



... ¡se transformen en coloridos y vistosos disfraces de Carnaval!



Zidane, Vivi y un grupo de transeúntes siguen la magia por los tejados...



... hasta llegar a la gran plaza donde se celebran los carnavales. ¡Enjoy...!



Antes del cierre de la redacción, Square solo nos facilitó dos imágenes reales del juego de Final Fantasy IX: en esta escena con el mago Vivi, se reconoce la imponente arquitectura y el gracioso diseño de los personajes de dicha entrega.



En la segunda captura del juego, el caballero alza un aparato volador: los espectaculares zeppelin son todo un símbolo de muchos juegos de Final Fantasy.

Square mezcla el dramatismo de anteriores juegos de Final Fantasy con moderna tecnología gráfica 3D: disfrutarás durante las secuencias intermedias.



El estilo de dibujo de Amano tiene fama en muchos países del mundo.

INFO

Amano



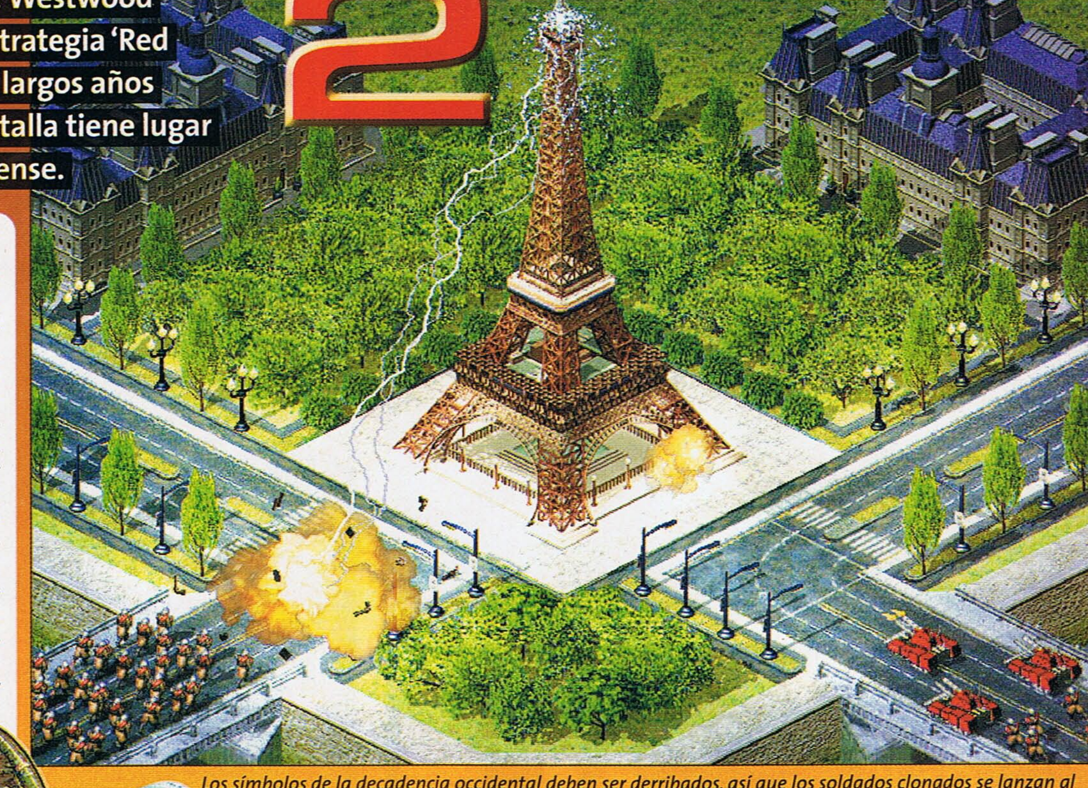
Los aficionados al arte también admirarán al talentoso artista, pero por distintos motivos que los freaks de *Final Fantasy*. El artista japonés Yoshitaka Amano ha aprovechado bien los años entre su despedida y su reencuentro con la saga.

Amano ha organizado en Occidente exposiciones, un exitoso musical computerizado y, además, ha colaborado en el libro *Sandman*, con el dibujante de cómics Neil Gaiman. Si te interesan las acuarelas coloridas y los óleos al estilo Gustav Klimt y Frank Frazetta, podrás conseguir Sandman en librerías especializadas o en Internet *(www.anotheruniverse.com/comics/interviews/amano102999.html)*.

Los personajes de Amano también están representados en el juego de estrategia para PSX *Legend of Kartia*, que trajo Konami a Europa hace un año.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

¡Vuelve la amenaza roja! Westwood continúa su clásico de estrategia 'Red Alert' después de cuatro largos años de espera. Esta vez, la batalla tiene lugar en territorio estadounidense.



Los símbolos de la decadencia occidental deben ser derribados, así que los soldados clonados se lanzan al ataque contra la torre Eiffel, sólo para descubrir que el monumento sabe defenderse muy bien...

¡Vienen los rusos! Tanques de la armada roja se acercan a Texas, monstruosos pulpos mutantes domesticados atacan la bahía de San Francisco y los zeppelines bombardean desde el cielo las principales ciudades. Los americanos responden pulsando el botón atómico, pero los misiles tácticos no despegan: los poderes psíquicos de los saboteadores han bloqueado la defensa nuclear norteamericana. Tendrán que ser las tropas convencionales y la estrategia las que decidan si la hoz y el martillo se apoderan del mundo.

La Guerra Fría nunca fue tan terrible como nos la pinta Westwood *(Command&Conquer)*, pero nos encontramos en un universo paralelo, el escenario preferido de cualquier amante de las historias digitales. La primera parte de *Red Alert* salió en 1996, con una historia alternativa de la Segunda Guerra Mundial: mediante una paradoja en el tiempo, el dictador soviético Stalin enviaba al ejército rojo a invadir los países democráticos occidentales.

La continuación, *Red Alert 2*, se desarrolla una década después. El ficticio general Romanov conduce a la madre Rusia a un nuevo holocausto, con la intención de triunfar allí donde Stalin fracasó. En el bando de los americanos y sus aliados, lucharás contra los invasores en el transcurso de doce misiones. También hay una segunda campaña en la que los papeles están intercambiados: das órdenes a las fuerzas soviéticas con el fin de someter al sucio capitalismo occidental.

Los programadores de Westwood prometen una montaña rusa: las 40 unidades del juego estarán cuidadosamente equilibradas para que incluso las tropas más poderosas tengan su punto flaco.

Además de unidades específicas, cada bando dispone de tecnologías especiales y exclusivas. El poderoso soviético Yuri puede, por ejemplo, controlar unidades enemigas con sus poderes mentales (y también cocodrilos y vacas *neutrales).* El artificiero Crazy Ivan carga a los pacíficos rumiantes

El Tesla-Trooper de los soviéticos ataca a sus enemigos con fuertes descargas eléctricas.



Primicia sobre los

Los aliados y los soviéticos pueden marchar con unas tropas totalmente distintas, pero con algo en común: todas las unidades de *Red Alert 2* tienen capacidad de aprender y, con la experiencia de batalla, son mucho más eficaces en su trabajo. Si el manipulador de mentes soviético Yuri alcanza el ni-

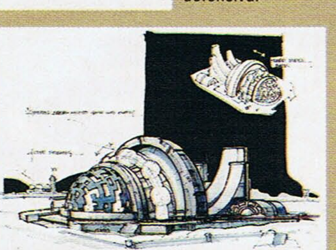
— Aliados —



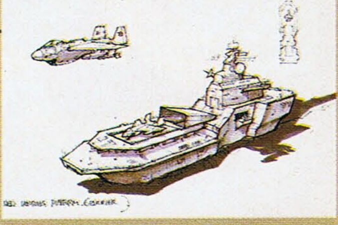
El G.I. Joe, armado hasta los dientes, supera a su equivalente soviético. En el momento en que no está siendo atacado, monta su pesada ametralladora en el suelo para adoptar una ventajosa posición defensiva.



La mayoría de las unidades de infantería atacan a pie, pero el Rocketeer surca los cielos equipado con una mochila cohete y un bazooka, que lo hacen ideal para ataques relámpago y defensa de misiles.



Con la estación Chronosphere se pueden teletransportar las tropas a otros lugares del campo de juego. Pero los generadores de energía pasan una factura muy alta después.



El portaaviones es un arma de ataque muy efectiva: una vez definido el objetivo, comienza el ataque aéreo. Los aviones dañados se sustituyen por otros automáticamente.



La nave Kirov tiene una reserva ilimitada de bombas, y no tiene que volver a casa para recargar de nuevo.

Por sorpresa: un ataque a tiempo de los soviéticos trae la muerte desde el mar. Esta paradisiaca base tropical va a ser asolada con una lluvia de misiles.



La flota de zeppelines trata de bombardear la Estatua de la Libertad, ¡pero alguien se olvidó de mandar antes una ofensiva contra las baterías antiaéreas!



En el margen inferior, los delfines controlan la altura del agua para los americanos. Pero hará falta algo más que Flipper y sus amigos para eliminar las torres eléctricas Tesla.

con material explosivo y los envía en dirección de la base americana, como inconscientes kamikazes. Los aliados confían en la tecnología cronológica que conquistaron en el conflicto anterior, que altera el tiempo y el espacio. Así, las cosechadoras vuelven en un abrir y cerrar de ojos a la base sin tener que perder tiempo recorriendo todo el camino, y los Chrono-troopers mandan edificios enteros a otra línea temporal, dejando una imagen fantasmal en su lugar. También vale la pena mencionar los tanques-espejismo, capaces de mimetizarse con el entorno para parecer árboles o piedras... ¡hasta que disparan!

Se desencandenan batallas en tierra, mar y aire. Además se podrán conseguir súper armas de destrucción masiva. Después de un ataque atómico soviético, la zona destruida queda permanentemente irradiada. Los americanos se toman la revancha con su máquina de control del clima, que desencadena aterradoras tormentas eléctricas. Estos ataques son tan devastadores que te avisarán cuando el enemigo prepare uno, señalando incluso la zona exacta de la que proviene la amenaza. ¡Pero de ti dependerá enviar las tropas a tiempo para neutralizarla!

Durante toda esta acción, las huellas de la guerra se dejan sentir en el paisaje de las ciudades. La Estatua de la Libertad es destruida con un feroz bombardeo, e incluso verás caer la Torre Eiffel, entre otros monumentos. La guerra no se queda únicamente en EE UU, y las misiones te llevarán a visitar París, Berlín y Siberia.

Y una interesante novedad en la interfaz de multijugador: podrás poner marcadores en el mapa que sólo verán tus aliados, e incluso añadirles texto como: "Preparo un ataque por aquí", "necesito que defendáis esta zona", y cosas por el estilo.

El motor gráfico tirará de la tecnología empleada en *C&C: Tiberian Sun*, y gracias a ello Westwood tendrá listo el juego para antes de que acabe el año. ¡Vete construyendo los búnkers y acumulando el vodka para el invierno!





nuevos enemigos

vel *Elite*, no sólo puede controlar a una persona, sino a tres al mismo tiempo.

Te esperan edificios y unidades nuevos, así como versiones más acabadas de caras y construcciones conocidas del anterior título. Aquí tienes algunos ejemplos que se están preparando para el juego final:

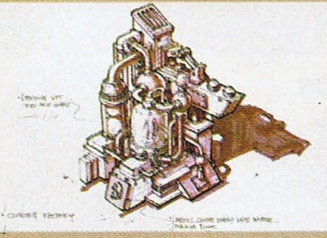
— Soviéticos —



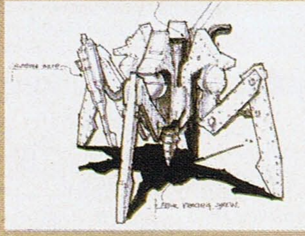
El Tesla-Trooper lleva un minigenerador debajo del brazo con un ataque eléctrico mortal. Además, pueden recargar las baterías de las torres defensivas Tesla en caso de emergencia.



Gracias a las habilidades paranormales del especialista Yuri puedes controlar las unidades de los enemigos. Y no sólo eso: con una onda psíquica, Yuri ataca a todos los soldados de infantería de una zona.



Siempre que montas una unidad, el tanque Clone produce una copia. También puedes copiar unidades enemigas, que podrás llevar bajo el mando de Yuri.



El tanque-araña: esta unidad sin tripulación se desplaza sobre patas mecánicas, se abre camino por gruesas paredes y puede autodestruirse, como una bomba andante.

INFO

'C&C 2: Red Alert'

Red Alert salió al mercado a finales de 1996. Entonces, el juego también se conocía como *Command & Conquer 2*, pero la acción estaba ubicada en el tiempo antes de los acontecimientos del primer juego de estrategia de *C&C*. Se ha acabado la confusión: ahora *C&C 3: Operation Tiberian Sun* es el único continuador de la historia original de *C&C*.

A pesar de que el concepto de construir una base terrestre, recolectar recursos y construir unidades fuese ya viejo por entonces, *Red Alert* se convirtió en un megahit (se vendieron 3 millones de copias en todo el mundo). Una historia grotesca y personajes originales proporcionaron mucha diversión. Unidades de culto como la luchadora Tania, "plomo contra el comunismo", o los perros guardianes ("¡Busca al espía, Fido, busca!"), volverán a dejarse ver en este sucesor, para regocijo de los fans.



Con los gráficos pixelados de 1996, Red Alert *fue todo un éxito.*

THE SETT

Dará que hablar: la brigada de enanos de Blue Byte pretende volver a conquistar el mundo y se lanza a su cuarta aventura.

Pobre cerdo: los humanos somos monstruos terribles para ellos.

Desde que *The Settlers* vieran por primera vez la luz, hace más de seis años, se han convertido en todo un fenómeno: estos simpáticos hombrecillos digitales han conquistado los corazones de los estrategas.

La irresistible mezcla de unos originales y coloridos gráficos con el gran contenido en el desarrollo de la estrategia ha logrado unas ventas de más de 650.000 juegos. En medio, ha habido dos continuaciones, varios CDs de misiones e incluso la posibilidad de jugar a *The Settlers* en Internet. No es de extrañar que la compañía desarrolladora Blue Byte trabaje bajo una fuerte presión en una cuarta parte de la aventura de estos enanos, y que naturalmente todo lo realizado todavía esté en la sombra.

El actual esfuerzo en el desarrollo se centra principalmente en los gráficos y la jugabilidad. En ello se encierra una mejora. Posiblemente se haga con un motor de gráficos 3D totalmente nuevo, que por el momento se está desarrollando. En el paisaje de la cuarta parte se puede hacer zoom; tanto, que podrás aumentar a los enanos hasta poder apreciar el espesor de un cabello. Mediante un click del ratón, la cámara comienza a subir a las alturas para que disfrutes de la visión omnipotente desde una perspectiva de pájaro.

En realidad no necesitarás tanto esta perspectiva, pues dispones de una visión general en el plano. Junto al ya conocido personal de *The Settlers* (romanos, vikingos y mayas), estarán los personajes misteriosos que tanto nos entretienen. **Siempre que el poblado oscuro controlado por ordenador se asienta en el plano, los árboles se marchitan y las materias primas del subsuelo se agotan.** Si no reaccionas rápidamente, no podrás hacer nada por tu tierra prometida.

Pero para que a pesar de ello haya alguna oportunidad, el tipo de control se repite de forma general. Así puedes reaccionar más rápido, negociar con mayor agilidad con los otros poblados y hacer más fluida la hasta ahora laboriosa conquista de islas. Si salen todas las novedades anunciadas, los estrategas podrán abrazar una lograda invasión de enanos.

Territorio vikingo: *Los vikingos eran famosos por su ansia de descubrir nuevos territorios.*

Conquistando, que es gerundio: cada uno de los cuatro poblados tiene más de 50 artesanos especializados y más de 40 edificios distintos.



PC	PS	N64	DC	E

The Settlers IV
Juego de estrategia para avanzados y expertos.

Lanzamiento: invierno 2000

Blue Byte	previsto 1-16 jug. (red)

La cuarta aventura de *The Settlers* de Blue Byte lo tiene todo para convertirse en el rey del género.

Texto: Elena Castellanos

La conquista de los vikingos



Cueva: los trabajadores de las minas del norte viven de forma retirada.

Las casas de los carpinteros se distinguen por tener mucha madera en su puerta.

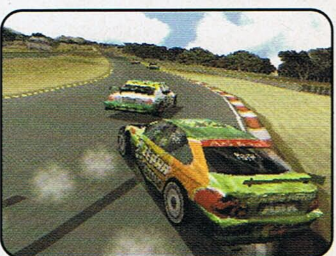
Preparado para la batalla: en este cuartel se forma a los guerreros.


LERS IV
La conquista de los romanos
¿Pescado! Un pescador deja secar sus redes aquí.
Bombeando: este edificio distribuye el agua.
¿Un punk con espada? No, un guerrero romano con un estupendo escudo.
Territorio romano:
Los romanos empezaron fundando una ciudad y acabaron formando un enorme imperio.
Aumento sin límites: en este fragmento del paisaje puedes ver la población romana al detalle. Si es necesario una visión general estratégica, basta con un click del ratón: el zoom de la cámara se aleja para obtener una vista más general de toda la zona.
El poblado oscuro:
La naturaleza es nuestra guía y debemos cuidarla, pero éstos aún no se han enterado.
El poblado oscuro representa una peligrosa amenaza en el juego. Donde se establecen estos seres tenebrosos ya no crece la hierba, y cada vez quedan menos materias primas en su suelo. Tus guerreros deben hacer escuchar sus armas sea como sea.
El templo de Odín: éste es el lugar donde los norteños rezan a sus dioses.

Alfa Romeo: una marca clásica dentro de los campeonatos de turismos europeos.




Campeonato australiano: ¡cuidado con ese muro! La carrocería te lo agradecerá.

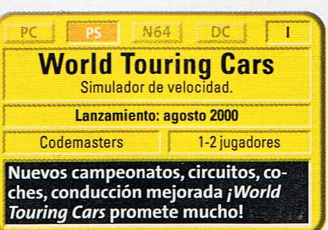

Pasada de frenada: como siga a este ritmo, no le van a durar mucho las ruedas.

¿'World Touring Cars'? Seguramente no te suene, pero si te decimos que es la tercera parte de la serie 'TOCA' ya es otra cosa, ¿a que sí? ¡Siente la velocidad!

A pesar de que *TOCA* y *TOCA 2* fueron dos juegos de gran éxito, en Codemasters aún quieren más. Por eso, para esta *tercera* parte, han decidido cambiar el nombre y dejar de localizar el juego sólo en el Campeonato Británico de Turismos. Ahora podrás participar también en los campeonatos australiano, norteamericano, asiático y europeo. **Gracias a la incorporación de estos nuevos campeonatos, *World Touring Cars* gana en variedad de escenarios y espectacularidad,** como en el circuito de Laguna Seca (EE UU),. con sus espeluznantes cambios de rasante y muros de cemento deseando que dejes parte de tu bólido contra ellos, o el de New South Wales (Australia), con sus interminables rectas y traicioneras chicanes.

Además se han incorporado los diferentes coches y escuderías de los respectivos países, cada uno con sus respectivas características. Al igual que *Colin McRae 2* (¡qué coincidencia!), tus bólidos se destrozan con con más realismo que nunca y pierden partes de su carrocería, que incluso se quedan desperdigadas por el circuito. A los habituales modos de juego se suma el de *campeonato mundial,* en el que, para acceder, tendrás que demostrar tu valía en los diferentes campeonatos nacionales.

¡*WTC* va directo al podio!



PC	PS	N64	DC	I

World Touring Cars
Simulador de velocidad.

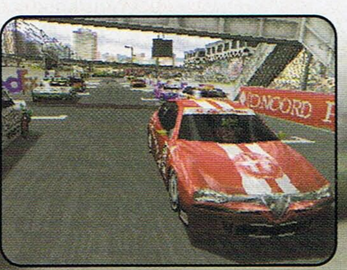
Lanzamiento: agosto 2000

Codemasters	1-2 jugadores

Nuevos campeonatos, circuitos, coches, conducción mejorada ¡*World Touring Cars* promete mucho!

Texto: J. Orge.


Situación difícil: ahora verás como tu coche se destroza como los de verdad.


Parrilla de salida: araña milésimas en los entrenamientos para una buena posición.


BMW: la marca alemana está presente en WTC. Sólo podrás correr con ellos en los circuitos europeos.

SPACE CHANNEL 5

Nueva arma de guerra: ¡el baile! Si los marcianos invaden tu estación espacial, demuéstrales quién es el más marchoso.

¡El arco iris de Ulula! Pelo rosa, ojos azules y vestida de naranja. Ulula es, en sí misma, una explosión de color.

¡Ha nacido una nueva estrella! Y tú serás su guía y maestro.



Los Morolians dominan a las masas gracias a su danza hipnótica. ¡Libéralos!



¡Efectos visuales de primera! Los gráficos llenarán de vivos colores tu pantalla.



La estética es una mezcla años 60 aderezada con un toque futurista.

Micrófono en ristre, Ulula es la nueva heroína de los videojuegos.



¡Hola, verdoso! Llegarás a encontrarte hasta con 78 caracteres diferentes.



Para bailar, utilizarás el pad digital, y con las teclas A y B dispararás a los extraterrestres y liberarás a los humanos.

¿Cómo te imaginas el siglo XXV? Naves espaciales, muchas armas, batallitas... ¡Pues no! Dentro de cinco siglos, ¡la vida será un baile! Te contamos: resulta que unos marcianos hip-hoperos han invadido una estación espacial y secuestrado a sus habitantes, a los que controlan con su danza hipnótica. La única que puede remediar el desastre es nuestra heroína naranjita Ulula, una reportera del canal de televisión Space Channel 5. ¿Y sabes cómo puede ella deshacer tal desaguisado? ¡Bailando, se pasa el día bailando, a los marcianos incordiando y a sus amigos liberando! La movida es que bailes imitando los movimientos de los alienígenas: si lo haces muy bien, ellos se quedarán fuera de órbita y los humanos hipnotizados volverán a su onda. Y no sólo debes imitar los movimientos de los horrorosos aliens, sino hacerlo al mismo tiempo. Vamos, ¡coger su ritmo! Las pausas, los pasos y las cabriolas tienen que ir coordinadas con las de tus enemigos. ¡Se van a enterar de quién es la reina de la pista! El control no es complicado, pero la dificultad va en aumento, de manera que al final será casi imposible pulsar la tecla correcta a tiempo.

La última locura funky para DC cuenta con bailarines renderizados en tiempo real y detallados escenarios. El diseño y los efectos visuales son de primera, con una mezcla de estilo futurista y retro a lo años 60: minifaldas muy cortitas, plataformas bestiales y campanolos. ¡Psicodelia! Por supuesto, el apartado musical también ha sido muy cuidado: escucharás música techno principalmente, pero variada y de alta calidad. Y para redondear el juego, un modo multijugador que admite hasta 4 bailongos.

INFO
Moonwalker



Una vez que Ulula consiga hacer los pasos adecuados y en el tiempo justos, los humanos esclavos van recuperando la libertad y uniéndose a su causa. En un momento dado, Ulula se echa un baile a lo *Thriller* y... averigua a quién libera en ese momento: ¡a Michael Jackson! Por si a alguien le quedaban todavía dudas de que este chico procede del espacio. ¡Tal vez por eso esté mutando!



Tienes un número limitado de errores en cada baile para pasar de nivel.



¡Mejor que Britney! Hasta 12 personas pueden acompañar a Ulula en su baile.



PC | PS | N64 | DC | E

Space Channel 5
Juego de baile para todos.
Lanzamiento: septiembre 2000
Sega | 1-4 jugadores

Un original juego de baile: música techno de primera, look años 60 y unas pruebas muy retadoras.

Texto: Elena Castellanos

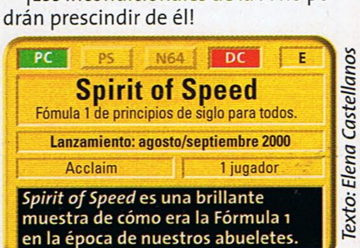
SPIRIT OF SPEED

Todos especulan sobre los vehículos del futuro, pero ¿es que nadie tiene curiosidad por el pasado?

Motores gigantes, aceleración a tirones, carreteras con baches y que acaban de repente sin indicaciones... ¡Es la Fórmula 1! ¿Cómo que no? Probablemente pienses que la Fórmula 1 nació ayer, pero unos cuantos años antes de que nacieras ya existía el placer de correr en coche sólo por llegar primero. *Spirit of Speed* es una vuelta al pasado con mucha clase. Si ya has tenido ocasión de jugar a su equivalente en PC, notarás que es una conversión muy fiel, con las mismas modalidades y competiciones. Si es la primera vez que lo pruebas, sentirás que juegas a un simulador de Fórmula 1 con un encanto especial. **A la sensación de velocidad se le une el atractivo de pilotar coches antiguos en pistas repletas de baches y mal asfaltadas,** que reproducen a la perfección los famosos circuitos de Monza, Pau, Montana, Roosvelt, Avus, o Donington a principios de siglo. ¿Y los coches? Pues... ¿qué te parecería conducir un Bugatti 59, un Mercedes Benz 125 y un Alfa Romeo P3?

Acclaim ha intentado reproducir ciertas imperfecciones en los coches, como por ejemplo, una frenada muy poco potente y tardía. Aunque no han incluido demasiados efectos de este tipo (los coches se pueden conducir también en modo automático), para que el juego no se convierta tampoco en un plomazo. Así que estamos ante un arcade de carreras Fórmula 1 pasado por una máquina del tiempo, lo que lo hace mucho más original.

¡Los incondicionales de la F1 no podrán prescindir de él!



Texto: Elena Castellanos



Los circuitos están llenos de baches, mal asfaltados y mal indicados, ¡pero tú eres un conductor de primera!


Tienes cinco vistas distintas. ¡Fíjate en cómo era el interior de los bugas Fórmula 1 a principios de siglo!

INFO



Monza

El circuito de Monza ha sido descrito como "la Catedral de la Fórmula 1". Comenzó a funcionar en el año 1922, y desde entonces hasta la actualidad ha sufrido un montón de reformas. Monza va unido a grandes gestas, como haber acogido el Gran Premio más rápido de la historia, y grandes desgracias, como que grandes pilotos (Wolfgang von Trips, Jochen Rindt y Ronnie Peterson) hayan perdido allí la vida. Pero lo que realmente hace tan especial a Monza es toda la historia de la F1 que allí se encierra. ¿Te gustaría ver cómo era en 1937?



Siempre competirás contra los monoplazas de la máquina: ¡se echa de menos un modo multijugador!



Al loro con las súper ruedas de los Fórmula 1 de antaño. Cómo hagas derrapajes, ¡vuelcas seguro!



Aunque las marchas estarán todo el rato presentes en la pantalla (hay coches que sólo tienen tres), puedes escoger si quieres el modo de conducción automático.



¿Te gustaría ver cómo era uno de los circuitos más representativos de la F1 en el año 37? Pues vamos juntos hasta Italia, ¡quiero pilotar en Monza con un jersey a rayas!



Cannon Fodder

Un clásico de 1993 está a punto de volver a través de la pequeña pantalla de Game Boy Color. ¡Y será técnicamente revolucionario!

En esta época en la que los gráficos 3D se han hecho los dueños del mercado, es fácil olvidar lo divertidos que eran los juegos clásicos como *Cannon Fodder*. Entonces las cosas eran mucho menos sofisticadas, y lo que primaba por encima de todo era la diversión. ¡Menos mal que aún nos queda la Game Boy para recordar a los pequeños grandes juegos de entonces!

La adaptación de este título a la consola de Nintendo va a respetar escrupulosamente al original. Gráficamente será idéntica, e incluso conservará los gritos de agonía de los soldados y los efectos sonoros ambientales, ¡algo inaudito para la Game Boy! Los responsables de este pequeño milagro han sido los antiguos programadores del juego de Amiga, que se están volcando con este proyecto. Los niveles han sido readaptados a pantalla pequeña, pero los mapeados serán básicamente los mismos: 72 niveles ambientados en la nieve, el desierto, la jungla, la pradera y una base subterránea. Un jefazo final pone la guinda a cada tipo de escenario.

Si no jugaste al *Cannon Fodder* de Amiga, te explicamos de qué va: con un cursor señalas a dónde quieres que se desplace tu comando (que en Game Boy, por falta de memoria, será de sólo dos hombres), y con ese mismo cursor apuntas a los enemigos que te salen al paso. Puedes conducir vehículos como helicópteros, jeeps o tanques. La acción es frenética, pero también es importante saber colocarse bien, sacar provecho de las granadas y bazookas y encontrar la ruta idónea para evitar las trampas y los disparos del enemigo. Pese a la elevadísima dificultad, lo recordamos como un título muy divertido y jugable. ¡Y es perfecto para Game Boy!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

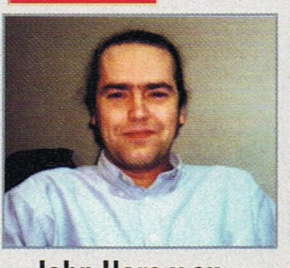

De las cabañas suelen salir soldados con ganas de gresca, pero con una granada bien puesta se soluciona el problema.


Fíjate en esos escenarios: el mapa completo de algunos niveles se compondrá de veinte pantallas como ésta.


¿Ves el símbolo encima de la cabeza del soldado? Representa su rango, aunque es raro que ascienda: ¡suele morir antes!


Lo peor de las junglas vietnamitas es que están repletas de trampas mortales. ¡Mucho cuidado con pisar alguna!

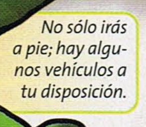




John Hare y su 'carne de cañón'

John Hare fue el cofundador de Sensible Software, y uno de los responsables principales de *Cannon Fodder*, tanto para Amiga como para esta nueva versión de Game Boy Color. También se hicieron versiones para Atari ST, Megadrive, SNES y PC. Entre sus títulos más recordados están *Wizball* y *Megalomania* (¡qué tiempos!). Ahora que Codemasters ha comprado Sensible Software, llegarán al mercado otras adaptaciones similares de esta casa. ¡Viva el retro-gaming!


Con el jeep te desplazas más rápido y puedes atropellar a soldados enemigos. ¡Ir motorizado siempre es mejor!


No sólo irás a pie; hay algunos vehículos a tu disposición.


Los vehículos serán imprescindibles para completar con éxito ciertos niveles. ¡Cuidado con los disparos de los bazookas!


La base enemiga debe ser destruida a toda costa. ¿Que por qué? ¡Pues porque es enemiga! ¿Es que no te basta con eso?

Deus Ex



El virus Gray Death y las organizaciones terroristas están haciendo de las suyas. ¡Sólo tú puedes salvar a los humanos de la masacre!

Inventario: podrás llevar encima hasta diez armas.

Visión nocturna: parece que este tipo no viene con buenas intenciones.

Decide, pero ten cuidado, que puedes alterar el curso de la Historia.

El motor de Deus Ex es el mismo de Unreal. Aunque mezcle aventura y RPG, la parte de shooter es la más importante.

Utiliza la mira telescópica y le podrás quitar a éste las legañas de un balazo.

Para conseguir pistas tendrás que interactuar con un montón de personajes. ¡No te fíes de todos!

La civilización está al borde del colapso: un virus mortal, llamado Gray Death, está acabando con todas las formas de vida en la Tierra. Para colmo, varias organizaciones terroristas están intentando por todos los medios hacerse con la única cura conocida contra el virus... Es aquí donde entra en juego J.C. Denton, un agente de la Coalición Antiterrorista de las Naciones Unidas (UNATCO), que lucha a brazo partido para que no consigan su maléfico plan. Aunque, una vez metido en averiguaciones, resulta que ni unos son tan malos ni los otros tan buenos... Un poco confuso, ¿no? **Esto es parte del argumento de *Deus Ex*, una mezcla de shooter (utiliza el engine de *Unreal*), aventura y RPG que se desarrolla a lo largo y ancho del planeta Tierra,** desde Hong Kong hasta Nueva York, pasando por París. Para llevar a buen puerto las 15 misiones, deberás interactuar con otros personajes (eso sí, no te fíes de todos) y objetos (¡un florero lanzado con puntería puede ser tan útil como la mejor de las ametralladoras!). Cada decisión que tomes tendrá su relevancia en el juego, así que tendrás que pensar más de una vez lo que haces: si hay una puerta cerrada, podrás abrirla sigilosamente con una pequeña navaja o, si no, derrumbarla con una granada... ¡Tú verás!

Además de contar con una buena ristra de armamento, tendrás la posibilidad de utilizar una nueva tecnología llamada *nanoaugmentation* que, gracias a unas máquinas moleculares, harán que tus músculos sean más fuertes, tus ojos tengan más campo de visión... ¡En fin, como los superpoderes de toda la vida, pero con un nombre más científico y serio!

Si todo lo que cuentan de *Deus Ex* es cierto, ¡este juego será una bomba!

PC | PS | N64 | DC | E/I

Deus Ex

Shooter, acción y rol en un futuro devastado.

Lanzamiento: agosto 2000

Eidos/Proein | 1-4 jugadores

Si les sale bien el invento con *Deus Ex*, puede que nos encontremos con un juego que haga historia.

Texto: J. Orge.

Chase of the EXPRESS

Terroristas sin escrúpulos han secuestrado un tren. Son muchos, están muy preparados, tienen armas... ¡y rehenes! Tú estás solo. ¿Cómo vas a salir de ésta?


Empiezas tu andadura en el techo del tren y tienes que intentar entrar.


En la cocina te espera una sorpresita: ¡busca en la cámara frigorífica!


La mayoría de puertas no se abren sin llave .¡Puedes asomarte por el cristal!

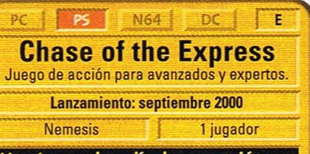

Si quieres salvar la partida, deberás hacer escala en el cuarto de baño.

Chase of the Express es un juego muy sanguinario. Los terroristas han matado a la mitad del pasaje y verás escenas bastante desagradables.

Empiezas tu andadura subido en el techo del tren. En su interior, unos terroristas canallas y despiadados mantienen retenido a un embajador francés y a toda su familia. Han matado a varios pasajeros y casi todo el equipo de escolta, y ahora amenazan con hacer explotar una cabeza nuclear. En primer lugar, tienes que intentar entrar, ¡y sólo hay un acceso! Pero eso será relativamente fácil. **La aventura comienza cuando, una vez dentro, terroristas sanguinarios te atacan por sorpresa y sin venir a cuento.** La mayoría de puertas y accesos están cerrados, y para lograr abrirlos deberás buscar por todos los lados llaves, kits de reparación, tarjetas... Y al loro, porque encontrarás lo que buscas ¡hasta en los cadáveres! También te verás a ti mismo descendiendo por el ascensor para llevar los platos de comida o siguiendo un rastro de sangre. **En todo momento, el juego presenta un aspecto un tanto escabroso:** el tren está plagado de cadáveres y de escenas desagradables. La trama del juego recuerda a *Metal Gear Solid*, aunque con bastantes más enfrentamientos (los terroristas aparecen sin previo aviso) y mucha (tal vez demasiada) sangre. *Chase of the Express* promete emoción a raudales; los gráficos que hemos visto por el momento están muy logrados, y los efectos sonoros son de primera. Pero no hay que olvidar que se trata de un juego sólo apto para adultos.

Tu principal enemigo es un despiadado y cobarde terrorista.

Los terroristas mantienen retenido a un pequeño grupo de personas. No tienen ninguna piedad; sólo quieren dinero.



Una trama de película con acción y tensión a raudales, aunque bastante sangrienta por momentos.

El tren expreso donde transcurre la acción atravesará hasta doce naciones distintas antes de llegar a su destino.

Pokémon Edición amarilla

El próximo juego de 'Pokémon' está dirigido a todos aquellos que no han jugado ya con la edición roja/azul... ¡que ya deben ser pocos!



Al principio Pikachu pasa mucho de ti...

... pero luego el condenado te va cogiendo cariño y se pone más contento. ¡Vigila su estado de ánimo!

En esta imagen, los pokémon no salen a su tamaño real... ¡Algunos son tan grandes que no cabrían en la página!

Game Boy Printer: desde las opciones se configura la oscuridad de la impresión.

Pikachu es la auténtica estrella desde la narración del comienzo del juego.

Esta vez no tendrás que encontrar un Pikachu, porque ya empiezas con uno.

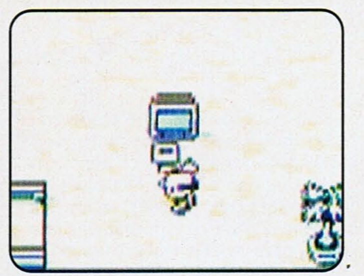
Cuando llamas a Pikachu a la batalla, se oye un sonoro "¡Pika!".

El vídeo de apertura es diferente, con Pikachu de protagonista.

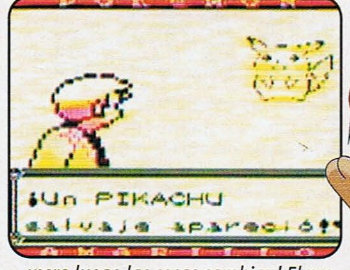
Los pokémon en España han arrasado, como en todos los países donde han desembarcado. Con la emisión de sus dibujos animados en Fox Kids y Tele 5, y con la película de Pikachu en el cine, la popularidad del ratón eléctrico no ha hecho más que crecer y crecer. Y ahí sigue, como un campeón, acaparando portadas de revistas y votos de nuestros lectores en el top 20. ¡Pika-Power!

Originalmente, el juego de *Pokémon* constaba de la edición roja y la edición azul. Esto estaba pensado no para que los jugadores se comprasen las dos, sino para que cada cual jugase con una y luego intercambiase pokémon con los propietarios de la otra edición. El orden de aparición de los pokémon es diferente en cada una de las ediciones, y hay algunos que sólo se pueden capturar en la edición correspondiente.

Si todavía no te has animado a unirte al club de pokémaniacos, pronto podrás hacerlo con la nueva *Edición amarilla* (especial Pikachu). **El juego es básicamente el mismo, y también permitirá intercambiar pokémon con las otras dos ediciones y librar batallas deportivas mediante cable link.** ¡Las tres son perfectamente compatibles entre sí! Por si te lo estabas pregun-



Exactamente igual que en las anteriores ediciones, comienzas en tu cuarto...



... ¡pero luego las cosas cambian! El profesor Oak captura un Pikachu salvaje.



Los pokémon pueden recibir ataques muy duros y desmayarse, pero nunca mueren.

Oak trata de darte un pokémon, pero Gary lo coge antes. Así que en su lugar...

... te entrega el Pikachu salvaje, que te sigue a todas partes fuera de la pokéball.

Grimer es un pokémon de aspecto asqueroso. ¡Da mucha grima! (Grimer... grima... ingenioso, ¿no?).



"¡Pika!". El roedor eléctrico nos saluda alegre desde la pantalla de presentación de su juego, ¡es la Pikachu Special Edition!

tando, la edición amarilla también puede jugarse (como las otras) mediante el Transfer Pak de *Pokémon Stadium* en el televisor.

Las novedades de la edición amarilla no están dirigidas al jugador de la roja/azul, sino más bien a los novatos. La historia cambia ligeramente, y tu pokémon inicial no es ni Bulbasaur, ni Charmander ni Squirtle, sino un Pikachu salvaje capturado por el profesor Oak (que te acompaña a pie y no se mete en la pokéball). **Hay pequeños cambios en el mundo pokémon para que se parezca más a la serie de televisión:** en los centros pokémon verás a Chansey enfermeros, y el Team Rocket (y nos referimos a Jesse y James) tiene una pequeña intervención especial. Los gráficos tienen más colorido, sin dejar de ser un cartucho compatible con la Game Boy en blanco y negro de siempre. Otra novedad es que el pokédex se podrá imprimir con la Game Boy Printer, y también que podrás jugar en unos torneos similares a los de *Pokémon Stadium*. Este mes podrás decir aquello de "¡Pikachu, te elijo a ti!".



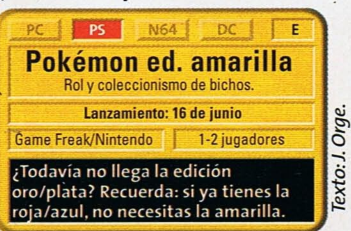
Pikachu es un poderoso aliado para derrotar a los pokémon de los otros...



... entrenadores, y no se despega de ti por mucho que andes, ¡o que saltes!



En el centro pokémon te espera la enfermera Joy y su simpático Chansey.



PC | PS | N64 | DC | E

Pokémon ed. amarilla

Rol y coleccionismo de bichos.

Lanzamiento: 16 de junio

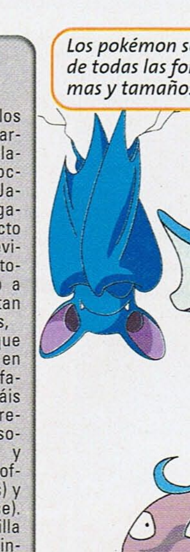
Game Freak/Nintendo | 1-2 jugadores

¿Todavía no llega la edición oro/plata? Recuerda: si ya tienes la roja/azul, no necesitas la amarilla.

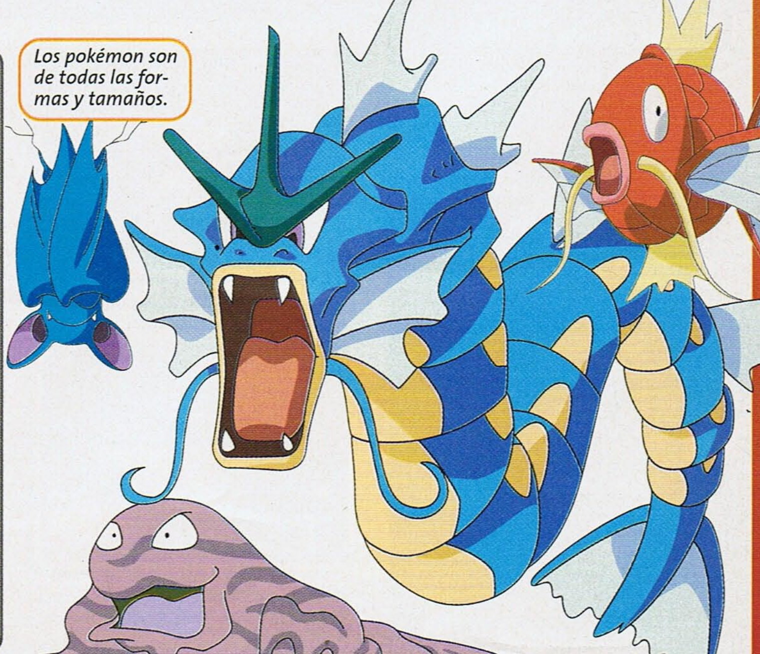
Texto: J. Orge.



El Team Rocket



En teoría, son los malos de la serie. Sin embargo, los estrafalarios Team Rocket, Jesse y James, se han ganado el afecto de los televidentes. Es difícil tomarse en serio a unos villanos tan incompetentes, por mucho que se esfuercen en hacer maldades. Su famoso lema ("¿Buscáis problemas...?") parece sacado de un episodio de *Sailormoon*, y sus pokémon son Koffing/Weezing (James) y Ekans/Arbok (Jesse). En la edición amarilla tienen una pequeña intervención, que acentúa aún más la relación del juego con la trama de la serie.



Los pokémon son de todas las formas y tamaños.

FLASH

Simpson Wrestling

Bart, Homer, Maggie, Lisa, el señor Burns... y así hasta trece personajes de *Los Simpson*, que se darán de tortas en este título de lucha libre para Playstation. En invierno estará listo para salir al ring, y promete luchas repletas de ataques cómicos y comentarios burlones. Como no se trata de una simulación seria, habrá power ups especiales (¡como donuts de chocolate que aumentan la velocidad!), y los encuentros tendrán lugar en localizaciones bien conocidas de la serie. ¿Qué tal una pelea con Barney en el bar de Moe? ¡Ten mucho cuidado con sus letales eructos tóxicos! ¡Puaj!



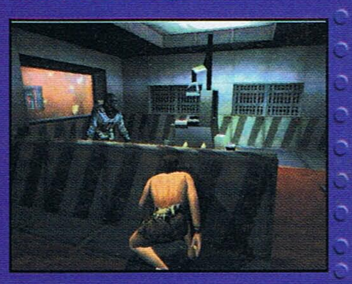
Aitken's Artifact

En este juego de rol y aventura para PC, tomarás el papel del agente psíquico Nathaniel Cain en su lucha contra criminales con poderes mentales. Tendrás que infiltrarte en laboratorios secretos de drogas y catacumbas infestadas de demonios, combatiendo con las ocho disciplinas psiónicas disponibles. Cada una puede tener hasta diez talentos (hechizos), que van desde la convencional *Bola de fuego* a la esotérica *Venganza de la momia*. Se planea que, después del lanzamiento del juego, los jugadores puedan bajarse de Internet nuevos hechizos para reforzar sus arsenales anímicos.



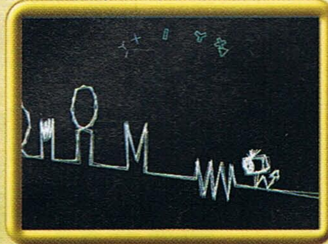
El Planeta de los Simios

Este clásico de la ciencia ficción está siendo adaptado en estos momentos a videojuego, y saldrá para PC y Dreamcast. Serás Ulises, un astronauta cuya nave se ha estrellado en un planeta donde la evolución ha puesto a los monos como especie dominante. La estética toma inspiración de la película, pero añade algunas ideas propias: dos nuevas castas de monos (mandriles asesinos y babuinos renegados) y fauna monstruosa, como murciélagos gigantes y hienas mutantes. Habrá combate cuerpo a cuerpo con los primates, armas y sigilo. ¡La mejor manera de sobrevivir es que no te descubran los guardias!



Vib Ribbon

¡Mira! Lo has hecho bien y a Vibri le salen alas: ¡no hay quien lo pare!



Vibri baja en picado en la escala evolutiva. ¡Tienes que hacerlo mejor!

Llegan las consolas de nueva generación, y los gráficos de Playstation pierden su brillo. Muchos jugadores han desertado a la Dreamcast, y muchos más planean hacerlo cuando llegue la Playstation 2...

¡Hay que demostrar que los viejos circuitos de la Play aún pitan! Y ahí llega Masaya Matsura, creador de clásicos como *Parappa* y *Um Jammer Lammy*, al rescate con su ultimísima creación: *¡Vib Ribbon!* ¿Quién necesita potencia gráfica cuando se tiene talento?

Vibri es un conejito marchoso que camina, salta y se desliza por una línea infinita. Según las variaciones de la música, la línea se retuerce y forma obstáculos, que Vibri supera si pulsas los botones de forma sincronizada. Si lo haces bien, el conejito evoluciona y cambia de aspecto. Si lo haces mal, *devoluciona* hacia formas de vida más bajas, hasta que, finalmente... muere.

Esta innovadora propuesta, de gráficos estéticamete sorprendentes, será traída por Sony a España en agosto. El juego original trae seis canciones de un popular grupo japonés, en los que se basan los niveles. Pero si metes uno de tus propios CDs en el lector de la Play, el juego creará un nuevo nivel para Vibri según el estilo de la música que hayas elegido. ¡Imagínate intentando ganarle a un CD de Ricky Martin o de Britney Spears!



PC | PS | N64 | DC | I

Vib Ribbon
Música japo.
Lanzamiento: principios de agosto
Sony | 1 jugador

Los gráficos son minimalistas, ¡pero no te equivoques! Hemos probado el juego ¡y es terriblemente adictivo!

Grind Session



¿Tocar el piano con la tabla? Para un experto skater, todo es posible.



Si quieres cambiar de circuito, gánate primero suficientes puntos de respeto.

Parece que los juegos de skate están de moda, y es que eso de montar en una tabla y salir a rodar por las calles de la ciudad sin dejarse los piños en el intento, resulta muy atractivo. Esta vez, es Sony quien se lanza pendiente abajo con *Grind Session*.

Tienes ocho circuitos diferentes (Da Banks en Nueva York, S.F Mission, Burnside, Slam City Jam, Atlanta, Playstation Park London, Detroit, Huntington). Al principio, sólo podrás demostrar tu valía en el primero pero, a medida que vayas ganando puntos, conseguirás abrir los siguientes y podrás aprender nuevos trucos. ¿Cómo abres los nuevos circuitos? Ganando puntos de respeto. Tienes tres formas de ganarte estos puntos: realizar los típicos trucos normales, cumplir un reto que suele incluir actos vandálicos (romper papeleras, cajas o elementos en mitad de la calle) o el método más original, que es seguir las tech lines. Éstas son unas líneas en mitad del circuito que verás si presionas los gatillos y que te muestran maniobras muy difíciles. Ahora bien, si consigues hacerlas, ¡te llenarán de puntos!

Grind Session tiene muy buena pinta pero apunta a que va a imitar descaradamente a *Tony Hawk's Pro Skater.* Tendremos que esperar a tenerlo en nuestra manos para darte un veredicto definitivo.



PC | PS | N64 | DC | I

Grind Session
Simulación de skate.
Lanzamiento: finales de agosto
Sony | 1-2 jugadores

El skateboard está de moda: *Grind Session* es la apuesta de Sony para hacer trucos sobre tu tabla.

Terracon



Vaya careto de alienígena cabreado se gasta el prota... ¡y vaya pistolón!



Poco a poco se hace de noche. Los efectos de luz y partículas son muy buenos.

Sony sabe bien lo que deseas, ¡y te lo va a dar! No, no se trata de una versión de *Pokémon* para Playstation, sino de un jump&run protagonizado por un marciano, con más *run* que *jump.*

Vale, de entrada no suena demasiado excitante, ¡pero dale una oportunidad! En *Terracon,* los escenarios están sólidamente construidos, y empiezan a generarse desde muy al fondo de la pantalla. Tal y como comenta su alienígena protagonista al activar la cámara lejana, "¡se ve a kilómetros!".

¿Y en qué consiste? Pues tienes que recorrer los susodichos escenarios recolectando energía, módulos de armamento (reutilizables en misiones futuras), luchando con los enemigos y solidificando objetos. Esto último se hace disparando a unas estructuras virtuales, que se materializan si les lanzas suficiente *genergía.* Algunos de estas estructuras exigen más genergía de la que dispones, de manera que tienes que ir a buscarla por el escenario. Y no te preocupes por gastarla en tiroteos, porque siempre vuelve a ti después de dispararla. Las primeras partidas revelan un diseño de juego cuidado, y el concepto de la genergía, que ni se crea ni se destruye, da lugar a una combinación de puzzles y exploración ("¡necesito más genergía!") inteligente. Y todo con un ambiente muy alien. No, en serio, ¿qué más se puede pedir?



PC | PS | N64 | DC | E

Terracon
Jump&run/shooter extraterrestre.
Lanzamiento: finales de agosto
PictureHouse | 1 jugador

Tanto tiempo matando marcianos, y ahora nos quieren poner en la piel de uno de ellos... ¡Vaya idea!


INFOGRAMES
PlayStation
Cortado por un Machete
R.I.P.
Sargento Mayor del Ejército
1er pelotón - Isla Porcina
MARRANOS EN GUERRA
Es la guerra ¡Vamos a trinchar un poco de lacón!
Marranos desfilando. Cerdo contra cerdo. Si metes la pata terminarás como el Sargento Mayor. 6 naciones en una batalla por la supremacía porcina.
Gana la guerra o conviértete en mercancía de charcutería.
¡LUCHA COMO UN MARRANO!
MARRANOS EN GUERRA™
HOGS OF WAR
PlayStation
PAL
CHORIZO PELEÓN
INFOGRAMES
PlayStation
www.hogsofwar.net
© 2000 Infogrames Europe. All Rights Reserved. Developed by Infogrames Studios Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TELEGRAMA

¡CHU CHU GRATIS!



En el pasado número de SCREENFUN comentamos el juego para Dreamcast, *Chu-Chu Rocket*. Por una confusión decíamos que su precio era de 8.490 pts. En realidad, *Chu-Chu Rocket* es ¡gratis! Sí, como lo oyes: si te compras ahora mismo una Dreamcast, te lo regalan junto a la consola. Y si ya la tienes, lo único que debes hacer es registrarte en el portal de DC, Dreamarena *(www.dreamarena.com)* y solicitar que te lo envíen a casa. Ya no tienes excusa para no jugar a uno de los puzzles más divertidos que hayas visto nunca.

¡POR FIN BEATMANIA!

¡Por fin podemos jugar a *Beatmania*! Llevábamos un montón de meses esperando su puesta a la venta para bailones y ritmeros de todo el mundo. En el número de mayo publicamos un especial contándo cómo se maneja el controlador especial que viene junto al juego (12.500 pts. aprox. el pack completo). Desde entonces hasta ahora, muchos de vosotros nos habéis escrito preguntándonos cuándo podíais comprarlo. Pues bien, chicos, estábamos deseando daros la noticia, Konami ya lo ha puesto a la venta. ¡Disfrutadlo!



SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Quieres prepararte para la fiebre de *Beatmania*? Entonces, ¡escríbenos! Sorteamos 5 packs con camiseta y gorra de *Beatmania* y un single de Moloko con su pegadizo *Sing It Back!* SCREENFUN, ref.: Beatmania, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid.

La Play ya tiene hermanita: PSone™



La PS, reducida a una tercera parte de su tamaño

Mientras todos anuncian su fin, ella va ¡y se reproduce! Espera, te lo explicamos, Sony Computer Entertainment ha anunciado un nuevo diseño para su Playstation: laPSone. En una era en la que todo debe ser portátil, la Playstation vuelve a nacer adaptada a los nuevos tamaños, aptos para ser llevados a cualquier sitio. El resultado es la reducción a una tercera parte del tamaño de la original, pero con las mismas funciones. Y además, también han hecho un accesorio especial: un monitor LCD que, si lo conectas, te permitirá jugar prácticamente en cualquier lado (fíjate en la foto). Por otro lado, Sony ha anunciado la salida de un adaptador especial para conectarse a teléfonos móviles (apto para toda la familia Playstation), que permitirá recibir información a través de la red, contenidos para entretenimiento, programas e intercambiar información con otros usuarios. ¡Larga vida a la Playstation!

Disco duro para la PSX 2

Este invierno, en Japón, jugarán aún más rápido

El próximo invierno, Sony pondrá a la venta una unidad de disco duro para la Playstation 2 en Japón. La unidad incluye un interfaz de red de alta velocidad para su conexión a la red de banda ancha y un disco duro de gran capacidad, lo que significa que ya será posible tener una conexión de alta velocidad y recibir y almacenar datos a través de la red. Por otro lado, la inclusión del disco duro evitará los molestos tiempos de carga entre fase y fase. Así, de esta forma, ya no será necesario cambiar de disco en los juegos largos, por ejemplo, porque todos los datos podrán ser precargados en el disco duro.

Encuentra 'loquesea' en la red

Te preguntarán cosas tan extravagantes como cuál es el e-mail de Dios y encontrarás...





... dos jueguecillos donde vapulear a Marilyn Manson o los BSB.

Una web muy original

Seguramente ya has oído hablar de esta web: *www.loquesea.es*, un portal nada convencional. Hay noticias, encuestas, concursos, foros sobre cosas impensables, reportajes extravagantes, MP3 para descargarte y columnistas de sexo, música y cine. Presta mucha atención a Putocrío, un auténtico freak de los videojuegos.

Competencia de Lara Croft



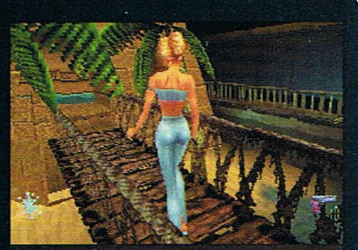
La estrella Pamela Anderson brillará pronto en su propio juego.

Foto: ap (1).

Pamela Anderson en 3D

La guapísima vigilante de la playa Pamela Anderson da menos que hablar por su calidad interpretativa que por los frecuentes cambios de sus medidas o trifulcas con Tommy Lee. Y ahora su nueva serie, *VIP*, va a convertirse en un videojuego fruto de Ubi Soft.

La aventura 3D saldrá en otoño para PC, Playstation y Dreamcast. Al estilo de *Tomb Raider*, miras a Pamela por encima de sus bien formados hombros y atacas a los malos con todo tipo de armas. No pierdas de vista a esta rubia de armas tomar... ¡nunca mejor dicho!



Pamela puede saltar y trepar de maravilla a pesar de sus zapatos de aguja.



Sin piedad: si aparece un enemigo, Pamela le apunta y le aniquila enseguida.



Pikachu: rey absoluto de la Nintendo 64

La fiebre 'Pokémon' continúa imparable...

Mientras Sony anuncia lanzamientos especiales, Nintendo hace lo propio por su parte. ¡Aquí hay novedades para todos! Y nuevamente serán los japoneses... ¡Vámonos al Lejano Oriente! Ellos serán los primeros en disfrutar del último invento de Nintendo: la Pikachu N64 que se pondrá a la venta el 21 de julio. Básicamente es la misma N64 de siempre, pero con una pequeña originalidad que la hace muy especial: está decorada con un Pikachu en 3D. El botón de encendido es una Pokéball, y el de reset es una de las patitas del conocido pokémon. Además cuando enciendes la consola ¡a Pikachu se le iluminan los mofletes! Aparte de este nuevo invento para los pokémon maniacos, Nintendo hizo nuevos adelantos: Hiroshi Yamauchi ha confirmado que la nueva consola no se llamará Dolphin, pero ha rehusado revelar el nuevo nombre elegido. Por otro lado, ya disponemos de nuevos datos sobre las características técnicas de la Game Boy Advance (echa un vistazo al cuadro de la derecha).



En Japón, hay una auténtica fiebre con los pokémon. Para muestra, ¡una Nintendo Pikachu!

Ultimas noticias de la GB Advance

Nintendo nos pone los dientes largos adelantándonos algunas de las características de la Game Boy Advance. Aquí tienes un cuadro comparativo entre el actual modelo ¡y la que se nos viene encima!

Game Boy Advance vs Game Boy Color

	GBA	GBC
CPU	32 bit resolución: 240x160 colores posibles: 65.535	8-bit resolución: 160x140 colores posibles: 32.000
Pantalla	511 colores simultáneos en modo carácter 32.768 colores simultáneos modo bitmap	56 colores simultáneos

	GBA	GBC
Tamaño (mm)	ancho: 135 alto: 80 profundidad: 25	ancho: 75 alto: 133 profundidad: 27
Batería 2AA	20 horas	10 horas
Software	GB Color compatible GB compatible	GB compatible

Todavía no se conoce el diseño definitivo, pero ¿te gustaría que fuera así?

'Gran Hermano': de la TV al PC

Los habitantes de la famosa casa pasan ahora a tu PC

Quién no ha oído hablar de Marina, Ania, Koldo o Ismael? Cada semana, el programa de Telecinco *Gran Hermano* revienta cuotas de audiencia. Pues bien ¿qué te parecería ahora si los famosos habitantes de la casa pasarán a hacer de las suyas en tu ordenata? No es una pregunta retórica: jugar con ellos ya es posible gracias a Infogrames, que acaba de lanzar un simulador para tu PC. El videojuego reproduce la experiencia de meter a 10 concursantes (los auténticos) en una casa en la que deben cohabitar 90 días sin ningún contacto con el exterior. En tu recorrido, a través del jardín y la casa, serás premiado con imágenes de los mejores momentos del programa de televisión.



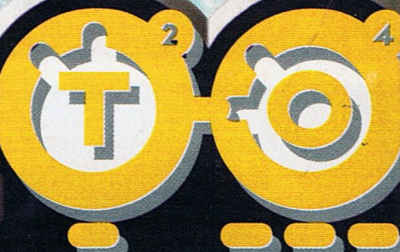
Tus protagonistas estarán todo el tiempo rodeados de cámaras...



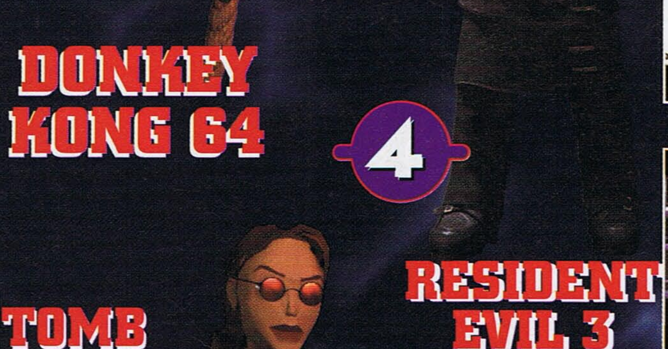
... incluso cuando salgas al jardín a echarte unos bañitos.

EL JUEGO GRAN HERMANO

Marina, Nacho, Vanesa, Ismael, Silvia, Israel, Iván, Mónica, Jorge, María José, Iñigo, Ania y Koldo. ¡Están todos!

Vuestro TOP





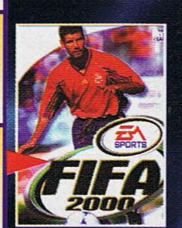
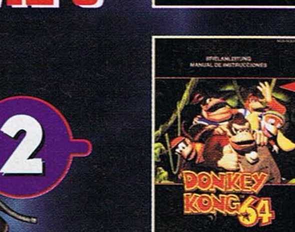

1 Pokémon
GAME FREAK– GB
(1) "¡Bulbasaur, usa tu látigo cepa!". No suelta el primer puesto ni a la de tres.

2 (2) Tomb Raider IV
CORE DESIGN – PS, PC, DC
Lara se ajusta las cartucheras y se prepara para inflar a tiros a Pikachu.



3 (3) Final Fantasy VIII
SQUARE – PS, PC
Calma chicha en los tres primeros puestos, pero ¿por cuánto tiempo?

4 (4) Resident Evil 3
CAPCOM – PS
Nemesis se acomoda en el cuarto puesto con su lanzacohetes bajo el brazo.

5 (17) Gran Turismo 2
POLYPHONY DIGITAL – PS
¡Ha metido la quinta marcha! El subidón de este mes hace justicia a este juego.

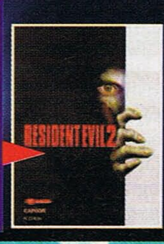
6 (12) FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS
¡Menuda remontada! Los muchachos han ganado muchos partidos este mes.






7 (16) Donkey Kong 64
RAREWARE – N64
¡Vaya bote que ha pegado el mono este mes! ¡Le gana incluso a Link!

8 (15) Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
Los usuarios de Nintendo aúnan esfuerzos para devolver la gloria a su consola.




9 (5) Metal Gear Solid
KONAMI – PS
Snake no se lo podía creer cuando Link y D. Kong le pasaron dándole collejas.

10 (6) Resident Evil 2
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
Hay que asumirlo: Nemesis tiene mucho más empaque que los zombis corrientes.

Sistema






PC

1. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
2. **FIFA 2000** — EA SPORTS – PC, PS — Simulador de fútbol guay
3. **Quake 3: Arena** — ID SOFTWARE — Estrategia histórica en tiempo real
4. **Age of Empires 2** — MICROSOFT — Rol de diseño
5. **Commandos** — PYRO STUDIOS — Estrategia militarista en tiempo real



PLAYSTATION

1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol de diseño
2. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
3. **Resident Evil 3** — CAPCOM — Horror súper zombi
4. **Gran Turismo 2** — POLYPHONY DIGITAL – PS — Simulador de coches
5. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de espionaje e infiltración



NINTENDO 64

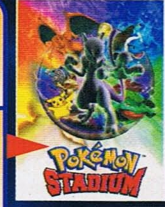
1. **Donkey Kong 64** — NINTENDO — Jump&run bananero
2. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Pokémon Stadium** — NINTENDO/GAME FREAK — Poké-lucha
4. **Super Smash Brothers** — NINTENDO — Lucha festiva
5. **Resident Evil 2** — CAPCOM — Horror zombi

P 20




11 (10) Driver
REFLECTIONS – PS, PC

Driver 2 está en desarrollo, pero nuestros lectores no olvidan por eso a Driver.




12 (20) Pokémon Stadium
NINTENDO/GAME FREAK– N64

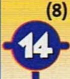
Los pokémon inician una nueva escalada con la N64. ¿Hasta dónde llegarán?



13 (9) Silent Hill
KONAMI – PS

Harry prosigue la búsqueda de su hija por los oscuros recovecos de nuestra lista.





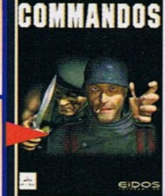
14 (8) Quake III: Arena
ID SOFTWARE – PC

Teniendo en cuenta que es el único 3D shooter de la lista, no está mal situado.



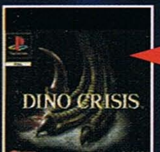
15 (11) Age of Empires II
MICROSOFT – PC

Y si Quake III es el rey de los shooters, los mismo pasa con AOE2 en la estrategia...



16 (14) Commandos
PYRO STUDIOS – PC

... ¡aunque Commandos tampoco se queda corto! ¡Ánimo, soldados!



17 (7) Dino Crisis
CAPCOM – PS

Un bocado de velocirraptor ha dejado a Regina cojeando y perdiendo sangre.



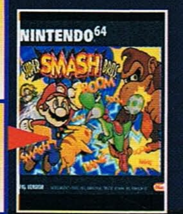

18 Soul Calibur
NAMCO – DC

¡VUELVE! ¡El regreso del mito! El único representante de DC vuelve otra vez a la lucha.




19 Messiah
SHINY – PC

¡NUEVO! Bob está causando sensación entre nuestros lectores. ¡Es un gamberrazo!



20 (19) Super Smash Brothers
NINTENDO – N64

Logra aguantar dentro de la lista,con Crazy Taxi y Grandia persiguiéndole.



DREAMCAST

1. **Soul Calibur** – NAMCO – Lucha 3D con espadas
2. **RE: Code Veronica** – CAPCOM – Horror zombi peliculero
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Velocidad enloquecida
4. **ChuChu Rocket** – SEGA – Puzzle de competición
5. **Sonic Aventure** – SEGA – Jump&run supersónico





GAME BOY

1. **Pokémon** – GAME FREAKS – Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Rol y acción de fantasía
3. **Wario Land 3** – NINTENDO – Jump&run clásico
4. **Street Fighter Alpha** – CAPCOM – Lucha clásica
5. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulador de golf








¡Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?

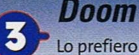
William Latham

Presidente de Computer Artworks y jefe de proyecto de *Evolva*

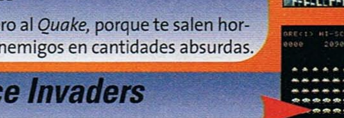
William Latham parece el típico británico flemático y estirado, pero cuando te pones a hablar con él de los títulos que más le han gustado en su vida, un brillo especial aparece en sus ojos. Su tono de voz cambia y se hace más jovial y amigable. Se nota por qué está en este negocio: adora los videojuegos.



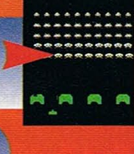

1 House of the Dead
Mejor que la 2ª parte. En una mansión hay más ambiente, y es más intenso.

2 Silent Scope
Un juego que exige precisión y mucho pulso. ¡Me gusta por eso!




3 Doom
Lo prefiero al *Quake*, porque te salen hordas de enemigos en cantidades absurdas.



4 Space Invaders
Me trae recuerdos de cuando era joven, jugando con mis amigos de entonces.

5 Evolva
Creo de veras que es un gran juego. No, en serio, ¡no lo digo porque sea nuestro!

Los más jugados en SCREENFUN




1 Quake III: Arena
ID SOFTWARE-PC

Con todos los ordenadores conectados en red, ¡este juego se convierte en una tentación irresistible!




2 Soul Calibur
NAMCO–DREAMCAST

Las últimas palizas recibidas nos han convencido de una cosa: ¡tenemos que practicar más!


ChuPea



3 ChuChu Rocket
SEGA/SONIC TEAM-DREAMCAST

¡Y siguen las partidazas de ChuChu Rocket, tan entusiasmantes y frenéticas como el primer día!

4 RE: Code Verónica
CAPCOM-DREAMCAST

Uno juega, y los otros miran con los ojos como platos, dan consejos ¡y gritan cuando sale un zombi!

Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. Diablo 2 (PC)
2. Dead or Alive 2 (DC)
3. Tekken Tag T. (PS2)






SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 14, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en *SCREENFUN*

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Playstation
DC: Dreamcast
GBC: Game Boy Color
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.

Avanzado: el jugador medio.

Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, '*Mín.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS* | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.

6.470 pts. | Screen-Soft | 1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.*: Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia.

10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego… ¡Un montón de cosas!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.

Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:

Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.

Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.

Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Las notas de SCREENFUN

10 **Alucinante** ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!



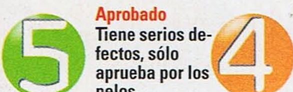
9 **Sobresaliente** ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.

8 **Notable** ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.



7 **Muy bien** No está nada mal, pero podría haber sido mejor.

6 **Bien** Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.



5 **Aprobado** Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.

4 **Insuficiente** ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



3 **Mal** ¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!



2 **Muy mal** Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!

1 **Basura** Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders, R-Type) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Soul Calibur, Tekken) *o 2D* (Street Fighter, Guilty Gear). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto* (la serie NBA) *¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

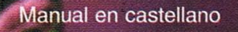
En tiempo real (Command & Conquer, Ageof Empires) *y por turnos* (Civilization, SM's Alpha Centaury). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.

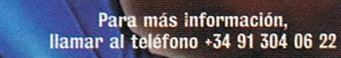

Space
Bunnies


Sólo 18,00 €
PC CD rom 2.995
Ptas


COMPATIBLE
WINDOWS 98


PC
CD
rom

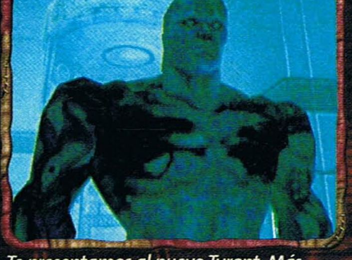

ripcord
GAMES


Para más información,
llamar al teléfono +34 91 304 06 22

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

De algún modo, Capcom consigue que cada entrega de 'Resident Evil' sea mejor que la anterior. Con 'Code Veronica', la maldad anda suelta en la Dreamcast, ¡y tiene dientes para morder!


¡Argh! ¡Suéltame, bicho malo! Los nuevos bandersnatch son en verdad molestos.


Te presentamos al nuevo Tyrant. Más guapo, más fuerte, más musculoso...

Al final de *Resident Evil 2*, dejamos a Claire Redfield a las afueras de Raccoon City, tomando una firme determinación: ir a buscar a su hermano Chris. Tal y como se muestra en la alucinante escena de introducción de *Code Verónica* (tal vez la mejor que se haya rodado para un videojuego hasta ahora), nuestra heroína es apresada mientras investigaba las oficinas de Umbrella y llevada a una remota isla-prisión. Pero resulta que en la isla se están realizando ciertos experimentos con el T-Virus, y pronto se va a convertir en un lugar muy interesante... ¿Te apuntas?

Aunque pueda parecer que es otro *Resident Evil* más, *Code Veronica* se distingue de sus ilustres predecesores por su magnífica historia. No es cosa de destriparla aquí, pero sí podemos decirte que se descubren cosas muy reveladoras para todos los que hayan estado siguiendo la trama desde el principio de la serie. En todo caso, si no sabes nada de Umbrella y sus zombis, vas a disfrutar igual de la historia gracias a que está contada de forma magistral, ahondando en las emociones y sentimientos de los personajes como ningún otro *Resident* había conseguido hasta ahora.

Buena parte del mérito son los maravillosos gráficos que la Dreamcast ha desplegado para la ocasión. **Los personajes están modelados con mucho esmero, animación facial incluida, y los fondos son por primera vez en auténticas 3D.** Lo más asombroso es que, pese a su naturaleza poligonal, tienen tantos detalles como los gráficos prerrenderizados de antaño, y son mucho más bonitos.

Gracias a los polígonos, la cámara ha cobrado vida, y ahora acompaña tus movimientos de manera muy inteligente. Capcom ha aprovechado este elemento, con el que ya experimentó en *Dino Crisis*, para crear unos efectos cinematográficos estupendos, dignos de una gran película.

Puestos a intentar sacarles defectos a los gráficos, se podría hablar de


¿Quién es el degenerado que ha decorado esta casa? ¡Tiene un gusto enfermizo!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si nos mandas una postal o carta a la referencia abajo indicada, tal vez puedas ganar uno de los cinco terroríficos juegos de *RE: Code Verónica* que tenemos para sortear. ¡No todos los días se tiene ocasión de pillar un juegazo de diez por la cara! SCREENFUN, ref.: Verónica, apdo 14.124, 28080 Madrid.

Steve se las da de durito con Claire, pero la magnitud del horror zombi es demasiada para él. ¡Se nota que no está habituado a enfrentarse a los mutantes!


Como en Resident Evil 3, un tiro oportuno al barril explosivo puede ayudarte a eliminar a los monstruos sin gastar mucha munición.

A Claire la acompaña el guapito Steve Burnside, que es hermano gemelo de Leonardo DiCaprio. La chica no es de piedra, y se lo come con la mirada. ¡Natural!

EVIL: Veronica

EL ARSENAL

Twin Calico	Pistola ballesta	Beretta Upgrade
		
Pistolas dobles para apuntar a dos blancos simultáneamente. Algo lentas, pero potentes.	*Dispara saetas normales o explosivas a alta velocidad, sin perder tiempo recargando.*	*La Beretta puede mejorarse: ganas disparo semiautomático y el cargador es de 20 balas.*
Cuchillo de lucha	**Beretta M92F**	**Glock 17**
		
Sólo para expertos, ¡o suicidas! Si se te acaba la munición, tendrás que recurrir a él.	*Pistola estándar, con un cargador de 15 balas y poco poder de penetración. ¡Busca algo mejor!*	*El arma estándar de Chris Redfield es muy parecida a la Beretta de su hermana Claire.*
Lanzagranadas	**AK-47**	**Twin MAC-11**
		
Dispara granadas normales, de fuego, de ácido y de gas. Puedes intercambiarlas a voluntad.	*Su altísima frecuencia de disparo hacen de esta metralleta una de las mejores armas del juego.*	*Las Twin MACs ametrallan a dos objetivos distintos al mismo tiempo. ¡Al estilo John Woo!*
Escopeta	**Colt Magnum**	**Linear Launcher**
		
Cualquier zombi siente respeto ante ella. ¡Un arma clásica que no puede faltar en ningún RE!	*La potencia de fuego de esta pistola es suficiente para volarle la cabeza a un zombi de un solo tiro.*	*El arma de lujo, que se reserva para el enfrentamiento final. ¡Disfruta de ella mientras puedas!*

¡Dispara, Claire, no dejes que se te acerquen! Si los zombis te rodean...



... se darán un festín a tu costa. ¡Y parece que prefieren morder en el cuello!



Los perversos gemelos Ashford están estrechamente relacionados con Umbrella.



En sus aventuras, Claire ha tenido que aprender a usar armas de todo calibre.

A los perros les gusta dar sustos sorpresa, ¡aunque oírles acercarse es casi peor!

INFO

Nemesis vs. Verónica

Resident Evil: Nemesis

- Fondos prerrenderizados, personajes modelados con polígonos. Cámara fija.
- Dos personajes en el juego principal.
- Pocos jefes finales. Nemesis te persigue y muta continuamente.
- Acontecimientos alternativos según las opciones que elijas.
- Sistema de fabricación de munición combinando pólvora.
- Sistema de esquiva mediante la pulsación de un botón.
- Después de pasarte el juego, hay nuevos vestidos y un juego bonus con tres personajes.

Resident Evil: Code Veronica

- Personajes y escenarios poligonales. Combinación de cámara fija y móvil.
- Tres personajes para el juego principal.
- Más enemigos finales.
- Sistema de armas dobles, que disparan a dos objetivos a la vez.
- Juego bonus con cuatro personajes, jugable en primera persona.
- Más largo que *RE: Nemesis.*
- Puzzles mejor integrados con el escenario, más lógicos y que incluyen examen de objetos.

la niebla que se ve muy al fondo en algunas pantallas. Lejos de crear un efecto antiestético, han aprovechado esa bruma para crear una ambientación misteriosa, muy acorde con la atmósfera de terror que se persigue.

El control es el de siempre: ¡o lo amas o lo odias! El sistema de apuntado automático ha mejorado, pero habría estado bien que hubieran puesto el control analógico opcional de Nintendo 64 en *RE2*.

¡Ah! Y una cosa más: ¡es muy largo! Justo cuando crees que te lo has acabado con Claire, pasas a controlar a su hermano Chris, ¡el héroe que coprotagonizó el primer *Resident Evil* junto a Jill Valentine!

Es difícil encontrar un juego de Dreamcast más impactante que éste, y desde ya, avisamos de que se ha convertido en el nuevo y altísimo estándar con el que vamos a medir las futuras aventuras de acción en la consola de Sega.

Si tienes una Dreamcast, no te lo puedes perder. Y si te gusta *Resident Evil*, ¡vete pensando en pillar una!



PC | PS | N64 | DC | E

Resident Evil: Code: Veronica

Aventura cinemática de horror para avanzados.

9.990 pts. | Capcom/Eidos | 1 jugador

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 9 | Sonido 10 | Jugabilidad 9

Historia emocionante y sentida. Buen desarrollo de personajes. Gráficos y sonido.

Sin novedades notables en el control. No lo van a sacar para Playstation.

¡Terror de primera clase! Olvídate de *RE2* para esta consola, ¡*Veronica* es mucho mejor! 10

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Nightmare Creatures II

La noche se apodera de tu Playstation, y con ella llegan los monstruos. Sangre y horror... ¡Herbert viene a por ti!

De bellas heroínas como Lara o Claire, hemos pasado a Herbert. ¡Los videojuegos evolucionan!

¡Cuidado! Si ese behemot te pone las manos encima, te partirá el espinazo con su violento ataque especial.

El sistema de lock-on te centra en el enemigo más próximo. Si hay dos, el otro suele esperar pacientemente su turno.

Los sofocantes escenarios pueden ocultar cualquier horror a la vuelta de la esquina.

¡Hasta los menús del juego son tétricos! Al moverte entre las opciones, Herbert se agita, inquieto como un demente.

Las escenas cinemáticas están creadas con los gráficos del juego.

Herbert Wallace era un dandi de la alta sociedad londinense: un hombre elegante, notablemente popular entre las damas, y aficionado al ocultismo. Para su desgracia, el destino quiso que se cruzase en el camino del demoniaco Dr. Crowley. Ahora, Wallace pasa sus días encerrado en una celda acolchada, y las vendas ocultan las obscenas mutilaciones a las que ha sido sometido. Su mente se ha adentrado en los tortuosos caminos que llevan a la demencia, mientras que un deseo febril le consume las entrañas: ¡la venganza!

Nightmare Creatures II **es un viaje alucinante a un mundo de horror. Un mundo oscuro, asfixiante, poblado por seres degenerados que sólo has podido imaginar en tus peores pesadillas.** En el papel de Wallace, el loco del hacha, recorres con pasos renqueantes unos escenarios lúgubres y angustiosos, mientras combates a los monstruos que te salen al paso en una espeluznante exhibición de violencia. Hacha, pistola y conjuros son tus herramientas de exterminio.



Algunos monstruos se presentan con una acongojante escena de vídeo, en formato cinemascope.

No te hace falta ningún tutorial: en el modo de juego Therapy te enseñan en vivo cómo despedazar a los enemigos con tu hacha, y cómo hacer los fatalities. ¡Es como un modo de práctica, pero más salvaje!

Garfios de carnicero, garras ensangrentadas, sierras mecánicas... Tus enemigos también van bien armados.

Si Marilyn Manson en un arrebato de ira te parecía monstruoso, espera a ver a las criaturas de este juego.

¡No te fíes! Los monstruos también tienen sus propios ataques especiales.

INFO

Se busca: Rob Zombie

En principio, la música de Nightmare Creatures II iba a correr a cargo del ya de por sí monstruoso Rob Zombie. Esto se ha podido hacer en la edición americana del juego gracias a que los derechos sobre su música estaban en posesión de Universal, que está asociada con Kalisto. Por desgracia, en Gran Bretaña los derechos pertenecen a otra compañía, y Konami ha tenido que sustituir la banda sonora por otra, a fin de ahorrarse la cara licencia.

La estructura del juego es la de un beat'em up con elementos de exploración y puzzles. Éstos son muy sencillos, y la exploración limita al mínimo las veces que tienes que deshacer lo andado para buscar una llave o un pasadizo secreto que te permita seguir avanzando. Si te atascas, puedes estar seguro de que no te vas a tirar una hora rompiéndote la cabeza para salir del atolladero. **Aquí el protagonismo lo tienen los combates, y la parte de aventura se ha dejado muy lineal.** Si esperas un juego estilo *Tomb Raider* o *Resident Evil*, te va a decepcionar.

Pero si lo que esperas es una orgía de sangre y actos de violencia enfermiza, vas a dar en el clavo (recuerda: ¡no es un juego apto para menores!). Las peleas no tienen nada de heroico, sino más bien de sucio y desagradable. Herbert se abalanza sobre sus adversarios como un poseso, golpeando con su hacha y pintando de rojo las paredes y el suelo en el proceso. A veces un brazo se desprende al recibir un hachazo especialmente violento, y los sádicos fatalities ponen rápido fin a las trifulcas.

Sólo por los inquietantes diseños de los monstruos y la agobiante atmósfera que envuelve a este juego, los gráficos ya merecen un sobresaliente, pese a que la animación es algo brusca. **Los combates mantienen el interés, porque cada monstruo requiere diferentes combinaciones de ataque y bloqueo.**

¿Te ves capaz de compartir con Herbert sus horrendas pesadillas?

PC | **PS** | N64 | DC | I

Nightmare Creatures II

Beat'em up/aventura para ptes. y avanzados.

7.995 pts. | Konami/Kalisto | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ Atmósfera estupenda y estética de los monstruos muy inquietante.

☹ Animación de lucha brusca. Parte de aventura floja. No es para menores.

Un beat'em up de sórdida violencia, con un ambiente opresivo y unos monstruos geniales. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Perfect Dark™

Joanna Dark toma el testigo de James Bond y le enseña cómo desenmascarar a toda una organización... ¡sin perder la sonrisa!

Por fin está aquí uno de los juegos más esperados (si no el que más) para Nintendo 64. La intrépida y hábil Joanna Dark se lo ha pensado mucho antes de lanzarse a la aventura, pero por fin lo ha hecho, ¡y de qué manera! **Si esperas mucho de *Perfect Dark*, no te preocupes, porque lo vas a tener, ¡y aún más!** James Bond ya puede prepararse o hacer un cursillo de artes marciales por correspondencia: y es que las mujeres llegan pisando fuerte. A la fuerza bruta se le une un súper cerebro (para que luego digan nuestras lectoras), así que, chicos: ¡temblad!

Sitúate en la Tierra, en un futuro cercano. Tu agencia ha contactado con un grupo de alienígenas conocidos como los Maians, mientras la enrevesada corporación DataDyne se ha aliado con otra raza alienígena que practica la guerra como norma. Para empezar, deberás liberar a un científico secuestrado y descubrir los misterios que se esconden detrás de la colosal corporación DataDyne. Así pues, la historia, que comienza en lo alto de un rascacielos de Chicago, te llevará hasta una plataforma alienígena en mitad del Océano entre conflictos, misterios y descubrimientos.

En este shooter en primera persona te mueves en 17 misiones, con un número de objetivos que debes llevar a cabo para poder pasar a la siguiente misión. Cada nivel puede ser jugado en tres grados de dificultad; en el más alto de todos, la lista de enemigos con los que te encontrarás crece considerablemente. También crece su inteligencia artificial: notarás que cuando te ataque un grupo, unos se cubren a otros, de manera que te llevará mucho más tiempo acabar con todos... ¡si no acaban antes ellos contigo!

Pero antes de meterte de lleno al asunto, como en todo juego de agentes que se precie, pasarás por el instituto Carrington para practicar tus habilidades. Allí podrás desde probar to-

Como toda buen espía, Joanna no debe liarse a disparar sin más: antes debe llevar a cabo una labor de investigación.

Antes de disparar, asegúrate de no estar acabando con alguien necesario, algunas agentes te abrirán puertas.

El juego incluye más de una hora de secuencias de cine con voces y sonido. En España el juego saldrá subtitulado pero no se doblarán las voces a nuestro idioma.

INFO
'007 Golden Eye'



Es imposible escribir sobre Perfect Dark sin hacer mención a Golden Eye. De hecho, el juego es, básicamente, una continuación de éste, aunque con nuevas misiones, armas y agente (por cierto, ¡nos gusta más!). En su momento, Golden Eye fue un auténtico bombazo. Dentro del esquema shooter 3D en 1ª persona, tenías que descubrir la trama que escondía el satélite Golden Eye. Perfect Dark reproduce el mismo esquema, pero aún más perfeccionado.



¡Recarga tu arma! No sé sabe quién te espera detrás de cada esquina.



¡Toma culatazo! Tu arma no sólo sirve para disparar.

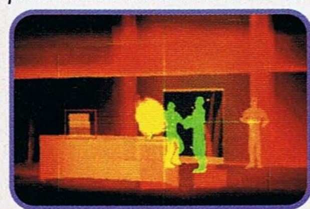


Y éste, ¿qué hace? Habrá aprendido la danza del vientre.

ESPÍA A GUSTO Y SIN SUSTOS
En el instituto Carrington aprenderás a usar artilugios fundamentales para triunfar en el juego.

1 GAFAS CON INFRARROJOS

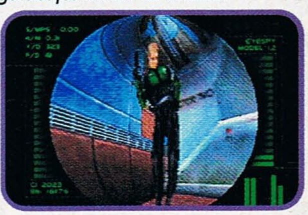
Las gafas con rayos infrarrojos para visión nocturna son imprescindibles en la cartera de un buen espía. Muchos juegos incluyen esta posibilidad: la diferencia es que en Perfect Dark se ha logrado un grado de realismo que se acerca al auténtico efecto de los infrarrojos en la oscuridad. Nuevamente, la N64 ha subido su listón, e incluso le ha arrebatado el puesto de Juego del Año a otras consolas. La compañía Rare nos ha demostrado que todas las consolas tienen un potencial increíble, y lo único que es necesario es una buena desarrolladora que sepa sacarle partido a cada una.



Tendrás que utilizar en muchas ocasiones tu cámara infrarrojos.

2 CÁMARA CON VISIÓN OJO DE PEZ

La cámara espía con visión de ojo de pez es uno de los elementos más curiosos, a la vez que útiles, dentro del juego. Sirve para descubrir lo que hay dentro de lugares inaccesibles, como habitaciones en las que no puedes entrar y que, sin embargo, esconden elementos que necesitas descubrir. No podrás usarla en todas tus misiones; de hecho, ni siquiera es conveniente, porque puedes perderla y hay momentos en que te será imprescindible. Presta mucha atención al efecto de distorsión ojo de pez que se ha conseguido: ¡como las de verdad!



Fíjate en el efecto distorsionado de la cámara espía.

Joanna lo tiene todo: es hábil, inteligente, rápida y extremadamente sexy.



"El futuro es oscuro", te dice Joanna mientras te mira a los ojos en uno de los 10 pósters que sorteamos. ¡El futuro será oscuro pero sus ojazos azules iluminarán tu cuarto! SCREENFUN, ref.: Perfect Dark, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid.

das las armas con las que te harás después en el juego hasta un buen número de artilugios fundamentales en la cartera de cualquier buen agente (cámaras espías de visión de ojo de pez, controles remotos, un vehículo especial que se desplaza por la superficie a alta velocidad...). Tu paso por el instituto es muy recomendable, pero no imprescindible: si eres experto en este tipo de juegos, no tardarás mucho en hacerte con el control del mando. La música y los efectos sonoros contribuyen a dar ese toque oscuro que ilustra el nombre; entre otras cosas, te ayudará a darte cuenta de la cercanía de agentes enemigos.

***Perfect Dark* es un juego de esos que justifica por sí solo la compra de una consola.** Aunque su estructura y motor recuerdan mucho a su antecesor, *Golden Eye*, lo cierto es que las mejoras son destacables y que la emoción se respira desde el momento en que Joanna Dark desciende desde el avión especial hasta la cumbre del rascacielos ¡y comienza la aventura! Otro punto de juego es su modo multiplayer con más de 30 retos distintos en los que enfrentarte y competir.

¡Una oscura aventura perfecta!



PC | PS | N64 | DC | E/I

Dark Project

Juego de acción para avanzados y expertos.

8.490 pts.	Rare/Nintendo	1-4 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
10	9	10

☺ Trama compleja y envolvente, modo multijugador, misiones muy variadas, gráficos.

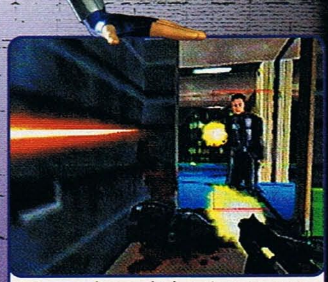
☹ Una espera muy larga: ¡queríamos haber jugado con Joanna Dark antes!

Una larga espera que ha merecido la pena. Joanna Dark saca lo mejor de la N64. ¡Insuperable! **10**

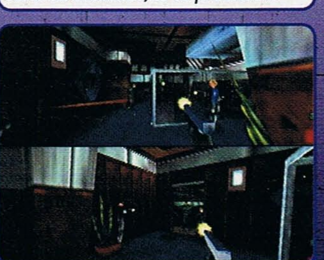
Texto: Elena Castellanos



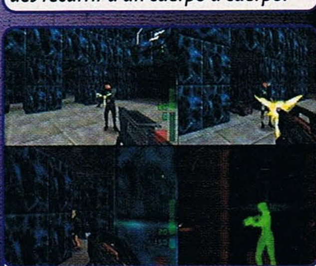
¡No te acerques, chavalito! Te lo aviso: si no escuchas, es tu problema.



Si te quedas sin balas, siempre puedes recurrir a un cuerpo a cuerpo.



Uno de los aspectos más destacables de Perfect Dark es el multiplayer...



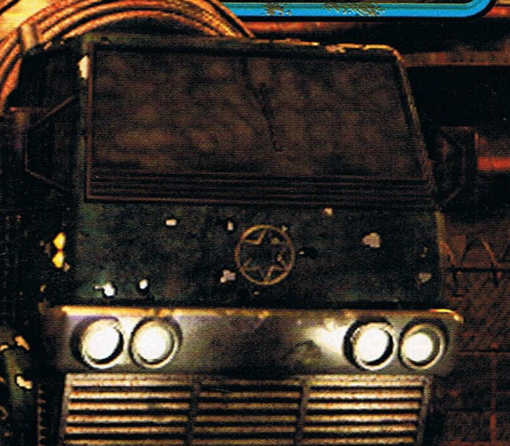
... este modo, tanto para 2 como para 4 jugadores, está muy trabajado.

A SANGRE FRÍA

Armas peligrosas, poder, conspiración, libertad y espías... Una 'sesuda' aventura en la que sudarás sangre y pasarás mucho miedo.

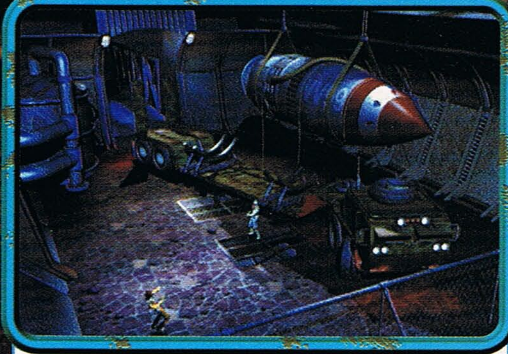
Fría, no: necesitas tener la sangre helada para meterte en el papel de John Cord. Su situación no puede ser más crítica: te están torturando y no recuerdas nada. Así que, para empezar, tienes que reconstruir tu pasado. ¿Cómo narices has llegado hasta ahí?

Comienzas entonces un juego de espías a medio camino entre la aventura gráfica y la acción, aunque más cercano a la primera: siempre que puedas debes intentar pasar desapercibido y evitar los disparos. **La trama tiene todos los ingredientes de una película de espías:** Volgia, un estado ficticio que supuestamente perteneció a la Unión Soviética y un conspirador jefe de estado con ansias de conquistar el mundo. En tercer lugar, el imprescindible elemento peligroso: se trata de la nefalina azul, una sustancia que aumenta la superconductividad y que, por tanto, permite crear las armas más peligrosas y avanzadas que puedas imaginar. Si cae en malas manos, ¡puede ser una amenaza para el mundo entero! Y como en toda trama de espías, tenemos un bueno en el bando contrario: Gregor Kostov. Él lidera un movimiento de resistencia dentro de Volgia pero, consciente de sus limitaciones, ha decidido contactar con los americanos (¿qué esperabas, uno de Bollullos del Condado? ¡Los americanos son los expertos en esto del espionaje!). Éstos mandan a un agente,



Siempre que puedas, debes intentar pasar desapercibido: los guardias no tendrán compasión contigo.

Los lugares que recorrerás en A sangre fría contribuyen a crear la atmósfera agobiante que se respira en el juego.



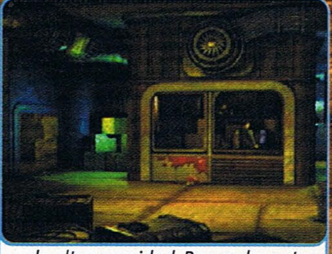
Un misil en una mina de uranio: en este lugar hay artefactos muy extraños. ¡Nada bueno está pasando!



Nada más comenzar tu aventura, Kostov te ayudará a entrar en las instalaciones enemigas...



... distrayendo al centinela. Una vez dentro, estarás solo ante el peligro y deberás recorrer un montón de salas...



... de alta seguridad. Recuerda: antes de enfrentarte a los soldados, intenta cualquier otra táctica.



Si quieres dar con el agente americano, deberás preguntar a todos los personajes secundarios que encuentres.

¡Un acelerador de partículas! ¿Qué diablos hará un cacharro así en una mina de uranio?

Mientras buscas a Kiefer, descubrirás muchos lugares sospechosos. Está claro que Nagarov está tramando algo muy oscuro. ¡Averígualo!

El Remora será el instrumento más útil de tu cartera: te permite establecer comunicaciones externas.

También tiene una base de datos. El escáner te informa también de dónde están los guardias.

Algunos escenarios parecen sacados de las más macabras películas de guerra...

... y el armamento tampoco se queda corto. ¡John Cord es el nuevo salvador del mundo!

PERSONAJES PRINCIPALES

Además de John Cord, el juego tiene un montón de personajes secundarios fundamentales en la trama. Aquí te presentamos algunos de los más relevantes y la forma en que se relacionarán contigo.

John Cord
Inglés, 36 años. Su madre murió cuando él era un niño y su padre le maltrató. Es muy inteligente y tiene un alto sentido de la responsabilidad, pero arrastra el trauma de su infancia.

Lukyan
Es un hombre rudo, violento y con una vena psicópata (disfruta haciendo sufrir a la gente). Nagarov cuenta con la absoluta lealtad de este perro guardián.

Alpha
Tiene cuarenta y pocos años. Es alta, inteligente, poderosa y fuerte. Conoce a John desde hace mucho tiempo. Para él, Alpha es como la madre a la que nunca conoció.

Chi-King
Es muy bella, pero también muy fuerte. Es una agente del Servicio Secreto de Seguridad de la República China. Nadie va a decirle lo que tiene que hacer.

Nagarov
Frío como el hielo. Ha divido su país y maltrata e incluso extermina a las minorías. Conoce el pasado de Cord, sus traumas y su miedo a la tortura de la inmersión en el agua... ¡y lo utilizará!

Kostov
Gregor es el líder del Volgian Freedom Fighters (Los luchadores por la libertad de Volgia), y cuenta con el respeto y la lealtad de muchos hombres.

Kiefer, pero desaparece sin dejar rastro. Y entonces piden ayuda a los británicos... Y ellos mandan a John Cord. Pues con un argumento tan complejo, te tienes que infiltrar en la base enemiga a lo *Metal Gear Solid*, sin saber quién es quién. Como elemento imprescindible, cuentas con el escáner Remora, que te permitirá infiltrarte en los ordenadores enemigos y averiguar dónde se encuentran los soldados volgianos. Siempre que puedas, debes evitar enfrentarte a ellos: tu objetivo es recabar información y urdir un plan para acabar con los terribles planes de Nagarov.

Los gráficos, pese a ser en 2D, están muy bien, y los efectos sonoros son de primera: cada escena tiene su propia música. **Los amantes de los shooters tal vez echen de menos más acción, porque *A sangre fría* es más bien uno de esos juegos que requieren exprimir las neuronas.** Tendrás algo de aventura, pero no tanta como en *MGS* o *Syphon Filter*. Eso sí, el suspense está garantizado: la siniestra atmósfera y no saber cuál es tu destino hasta la mitad del juego te descolocarán totalmente. Una mezcla de narrativa y acción casi perfecta. ¡Piensa y actúa!

John Cord sufrirá la tortura en sus carnes.

PC | **PS** | N64 | DC | E

A sangre fría
Aventura gráfica y de acción para todos.

8.490 pts.	Revolution	1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 9 | **Sonido** 7 | **Jugabilidad** 8

☺ Muchos personajes, historia compleja, alta dosis de intriga, escenarios.

☹ Con un poco más de acción, habría resultado más interesante.

Enrevesada aventura gráfica con ciertas partes de acción e historia muy complejas. **8**

Texto: Elena Castellanos

Tech Romancer

Los súper robots de las pelis de anime miden sus fuerzas en la Dreamcast. ¡Es una auténtica lucha de colosos!

Fuego de pecho! ¡Puños fuera! ¡Patada voladora! ¡Campo de fuerza AT! Si eres un fan del anime, seguro que habrás visto muchas batallas de robots gigantes, con todo tipo de ataques fantásticos y explosiones por doquier. *Tech Romancer* te pone a los mandos de uno de esos brutos mecánicos para que te montes tu propio show. ¡Es como un sueño hecho realidad!

Los robots muestran una agilidad sorprendente y combaten a velocidad cegadora, acompañando cada golpe con un montón de efectos especiales. La animación es muy fluida, y los ataques son imaginativos e impactantes. La cámara contribuye al espectáculo con espectaculares y oportunos zooms. Los escenarios son un poco flojos en comparación con el resto, pero no es una queja seria: cuando hay dos robots gigantes lanzándose misiles, patadas, y rayos láser como locos, ¡los edificios de alrededor no duran mucho en pie!

El sistema de combate tiene elementos innovadores suficientes como para distinguirse del pelotón de juegos de lucha clónicos a los que estamos acostumbrados. Los robots tienen un porcentaje de armadura que se deteriora al bloquear golpes. A menos armadura, más daño hacen los ataques del contrincante.

Los power ups pueden perderse si su poseedor recibe un ataque lo bastante contundente.

Taladros, lanzas arrojables, espadas... ¡No todo son misiles y rifles de energía en un combate entre robots!

Gracias al zoom de la cámara, los contendientes pueden alejarse entre sí...

... ¡pero tampoco faltan enfoques espectaculares cuando hace falta!

El fondo no es feo, pero el escenario de combate es gráficamente pobre.

El monolítico Gamda es uno de los jefes finales. Su superataque consiste en hacerse invisible.

En el modo historia, cada robot encuentra una excusa para pegarse con los jefes finales, de los que hay tres. Según a quien lleves, te enfrentarás a unos o a otros.

INFO

Diseños familiares

El diseño de personajes corre a cargo de Shoji Kawamori (Macross). Algunos de sus creaciones son un claro homenaje a robots bien conocidos:

- *Rafaga podría ser un Valkyrie de Robotech*
- *G Kaiser se parece al Mazinger Z, y Bolon, al Robot Jefe.*
- *Dixen podría salir de Gundam.*
- *Pulsion, por aspecto e historia, recuerda a Evangelion.*
- *Wise Duck... ¿tal vez de MechWarrior?*
- *Diana 17 es parecida a Fei Yen, del juego Virtual On.*



¡Al estilo Capcom! Los superataques y los golpes finales se acompañan de una explosión de fuegos artificiales. ¡Y eso que todavía no has visto los fatalities!

Dixen utiliza armas como rifles, pistolas y granadas de mano.

Los ataques a distancia son muy habituales y efectivos; cada robot tiene un buen número de ellos...

... aunque también cuentan con ataques básicos y especiales de corto alcance. ¡Toma espadazo!

Cuando un robot es susceptible de ser destruido con un fatality, un mensaje de aviso aparece en pantalla.

Puedes saltar, pero no agacharte, y te proteges pulsando un botón. Durante la pelea, aparecen power ups (normalmente al destruir un edificio) que puedes recoger para su uso posterior. Van desde mejoras en defensa, ataque o velocidad, a armas específicas (tres) de tu robot, que sólo pueden usarse unas pocas veces. Hay un power up que activa tu *modo heroico:* durante un rato, tu titán mecánico adquiere poderes especiales como vuelo, golpes imparables, barreras protectoras, ataques extra... También hay esquivas, cargas, choques, daño autorreparable, ataques rompeguardias, superataques... ¡incluso fatalities que destruyen inmediatamente a un oponente debilitado! En fin, que echarle un vistazo rápido al manual te descubre un mundo nuevo.

El control es preciso y muy asequible para novatos: la mayoría de las maniobras especiales se hacen apretando dos o tres botones a la vez, y los superataques más difíciles se hacen moviendo la palanca de atrás adelante y pulsando dos botones. ¡Nada de giros de 720° y cosas así! Pese a ello, este es uno de esos juegos que piden a gritos un Arcade Stick para sacarle todo el partido a las técnicas. ¡Darle a los cuatro botones a la vez en perfecta sincronización con un ataque de carga no es nada fácil de hacer con el pad de la Dreamcast!

Pero no te confundas: esto no es *Soul Calibur.* **Sólo tienes nueve personajes para elegir, definitivamente escaso en comparación con otros juegos de lucha.** Y aunque gusta coger el mando y ponerse a jugar inmediatamente, a la larga se le puede acusar de tener poca complejidad: en un par de días de juego intensivo, ya tendrás dominado el sistema de combate. **El estupendo modo historia, con caminos alternativos, y los bonus extra aportan longevidad al juego solitario.** Hay minijuegos para la VMU, galerías de imágenes, vídeos, variantes de los robots estándar, e incluso un robot secreto.

Quizá *Tech Romancer* no ofrezca el depurado equilibrio de jugabilidad de un *Virtua Fighter,* ¡pero lo compensa con toneladas de diversión!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

PC | PS | N64 | **DC** | I

Tech Romancer

Lucha robótica para principiantes y avanzados.

8.990 pts. | Capcom/Virgin Int. | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Diseño de robots. Bonus extras. Modo historia. Estilo anime. Opción 60 Hz.

Escenarios pobres. Pocos personajes. Poca complejidad.

Ideal para los fans del anime, y una refrescante alternativa para los aficionados a la lucha. 8

Puedes andar por el escenario con libertad, pero en combate es mejor utilizar la esquiva con contraataque.

Bolon está construido con piezas de chatarra, que sólo se mantienen unidas gracias a la glamourosa magia de su piloto, una entusiasta magical girl.

EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

La guerra más cruenta no tiene lugar en la inmensidad del espacio, en campos de batalla desgajados por las bombas o en castillos asediados por catapultas. ¡Eso no es nada comparado con la lucha por la supervivencia de las hormigas!

El imperio de las hormigas es un juego terriblemente original, tanto en su temática como en su sistema de juego. En algunas cosas puede recordar a los típicos títulos de estrategia en tiempo real *(C&C, Age of Empires...)*, pero si intentas jugarlo siguiendo las tácticas habituales, estás condenado al fracaso. **Para organizar adecuadamente un hormiguero hace falta una mentalidad diferente: tienes que meterte en la piel de un insecto y empezar a pensar como una hormiga reina.** Y la clave mágica para el éxito es la planificación. Mucha planificación.

Lo siguiente es descubrir que se trata de un juego extremadamente difícil. No en el sentido de que sea complicado de manejar (una vez la has entendido, la interfaz es excelente), sino en el de que las misiones son infernales de ganar. Puedes rechazar ese ataque de avispas que en la partida anterior se coló impunemente en tu hormiguero y asesinó a la reina sólo para descubrir que ahora te falta comida para pasar el invierno. **Saber qué tipos de hormigas y sálas tienes que producir primero es algo fundamental, y muchas veces la única manera de hacerlo es fracasar estrepitosamente, aprender de tus errores y volver a empezar todo desde cero.** Todo está muy relacionado entre sí, todo tiene que funcionar como una maquinaria bien engrasada. Un ejemplo es que los soldados necesitan comida para no morir de hambre. Antes de formar un gran ejército, necesitas asegurarte un buen suministro de alimentos.



Pincha en el icono para autorizar la recogida de materiales. ¡Las obreras hacen el resto! Sólo asegúrate de que pones esa tarea en la lista de prioridades.

Parece una babosa repugnante, pero para tus guerreras es carne fresca.

La reina no se puede mover. Pone sus huevos y, luego, las nodrizas...

... los llevan a la cámara de incubación, y de ahí, a la de nacimientos.

Las hormigas artilleras disparan gotas de ácido al enemigo.

Los insectos acorazados son más vulnerables al ataque ácido.



Parece un lío de unidades, pero con pinchar en el icono basta para seleccionar a todas las hormigas de un grupo.

Según el icono que lleven las obreras, se reconoce el tipo de tarea que están realizando.

Ver a la mantis zampándose a tus obreras es terrible. ¡A esas hormiguillas las has criado tú mismo desde que eran unas larvas!

Los pulgones son el equivalente de las vacas en el mundo hormiguero.

Aunque estés en la vista exterior, puedes activar la interfaz del interior y organizar la puesta de huevos. Las puestas colocadas arriba serán las primeras en hacerse. Al acabar el ciclo, la reina lo repite todo automáticamente si no le ordenas detenerse.

INFO

La enciclopedia

El juego El imperio de las hormigas *está basado en una trilogía de libros de Bernard Werber, el primero de los cuales fue publicado en España bajo el título* Las hormigas *por Plaza & Janès. Esa edición está agotada y es difícil de conseguir, pero el Círculo de Lectores sacó una nueva en 1999. Si quieres hacerte una idea de cómo es el libro, echa un vistazo al apartado de* Enciclopedia *del juego. Los ejemplos de funcionamiento del hormiguero están ilustrados con interesantes pasajes del libro del Sr. Werber.*

La mantis es como el tiranosaurio de la pradera: ¡un depredador terrible!

La cámara por donde entra la luz es la que marca la salida al exterior.

Si te pierdes un aviso, siempre puedes repasar el registro de mensajes

Los gráficos resisten el zoom más cercano con dignidad.

Esa continua obsesión por la planificación es el motor que mueve todo en *El imperio de las hormigas.* Los fracasos son frustrantes, pero también es verdad que el juego es tan manejable que, pese a todo, te lanzas a intentarlo una vez más. Cada nueva fase de la campaña exige añadir a tus planes de organización un nuevo tipo de unidad y/o sala, de manera que el desafío es continuo. **Montar un hormiguero eficaz con todas las opciones es complicadísimo, y sólo los jugadores expertos serán capaces de hacerlo sin olvidarse de nada.**

Desde un punto de vista técnico, no hay mucho de lo que quejarse. Vale, los errores de clipping son flagrantes (las hormigas pasan unas a través de otras, se confunden con el terreno...), pero teniendo en cuenta que se trata de cientos de hormigas apiñadas, el efecto resultante es hasta convincente. El sonido es mejorable (los mensajes de aviso no te los cantan a viva voz, tienes que leerlos en un lento scroll), mientras que la música es muy evocadora: acierta de lleno con el ambiente que se persigue.

Nosotros, personalmente, no vamos a dejar de jugar a *Starcraft* para ayudar a las hormigas a superar el invierno y a cazar escarabajos peloteros pero, tal vez, cuando nos apetezca jugar a algo nuevo y diferente...

PC | PS | N64 | DC | E

Imperio de las hormigas
Estrategia en t.r. para avanzados y expertos.

7.450 pts. | Microids/Friendware | 1-6 jug. (red)

Mín.: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 150 HD, tarjeta aceleradora 3D.
Rec.: Pentium 350 MHz, 64 MB RAM.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Novedosa interfaz, sencilla de manejar. Música épica. Concepto de juego.

Misiones demasiado difíciles desde el principio. Mensajes de aviso mudos.

Absorbente y complejo, dirigir un hormiguero resulta ser una tarea de lo más exigente. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



SIM CITY 3000 WORLD EDITION

La saga 'Sim City' ha vendido más de 7 millones de copias en todo el mundo. Pues ahora, ¡remodelación!

Si hace diez años le hubieras dicho a cualquier programador del *Sim City* original que ese juego iba a ser uno de los que más iban a vender en toda la historia, que tendría 3 partes (¡y las que quedan!) y que sería uno de los más aclamados por crítica y público, seguramente se partiría de la risa.

Pues bien, el que ríe el último, ríe mejor, ¿verdad? Porque la saga *Sim City* se ha convertido en eso: un fenómeno.

¿Pero qué tiene este juego para haber causado tantísimo revuelo en todos estos años? Bien, *Sim City* es un simulador de ciudad. En este tipo de juegos te dan un gran terreno totalmente vacío, y tú lo tendrás que llenar de calles, plazas, parques, edificios y, sobre todo, de gente. Pero también deberás poner comisarías de policía para controlar el crimen, estaciones de bomberos, escuelas, bibliotecas, museos, hospitales... y un largo etcétera.

En principio se te presenta un terreno en perspectiva isométrica, absolutamente desprovisto de detalles. A la izquierda de la pantalla hay una serie de iconos desde los que puedes acceder a todos los edificios municipales: plantas de energía, edificios públicos, comisarías, parques de bomberos, túneles de metro, estaciones de autobuses, autopistas...

Los gráficos de todos estos edificios y construcciones son extremadamente detallados, rozando el límite de la perfección, y algunos de ellos son fieles reproducciones de edificios que están por todo el mundo, como la Torre Eiffel, la Puerta de Brandemburgo, el Palacio Real o la Sagrada Familia.

Cómo para todos los juegos de simulación, y en especial los de este tipo, se requieren unas altas dosis de paciencia, ya que una ciudad no es algo que se construya en dos días:


En esta entrega del Sim City 3000, los programadores han localizado los edificios a los lugares de los escenarios. Aquí tienes unas granjas japonesas.

Un ejemplo de la belleza arquitectónica y la fiel representación alcanzada en Sim City 3000 World Edition.


El edificio del Ayuntamiento de la ciudad parece tan real como si lo hubieran sacado directamente de la calle.


Estas granjas son holandesas. Sólo les falta el tractor, el cubil con los cerdos, las ovejas y el perro pastor.


La Puerta de Brandemburgo, en Berlín, está perfectamente modelada en 3D.


Algunos edificios están sacados de la realidad, como, por ejemplo, el Empire State Building o las Torres Gemelas.



La Casa Encantada es uno de los nuevos edificios incluidos en Sim City 3000 World Edition. ¡Más, queremos más!



Una gran plaga de langostas devasta una granja. ¿En realidad te parece interesante o útil esto de los desastres?



Las calles están especialmente engalanadas con motivo de un vistoso desfile que marchará por las calles de la ciudad.



La contaminación es muy dañina; si no, que se lo digan a los operarios de estas fábricas, afectados por la lluvia ácida.



Este incendio amenaza con reducir a carbonilla parte de la ciudad. ¡El mismísimo Nerón se sentiría orgulloso!



Otra de las catástrofes que pueden reducir tu ciudad a escombros es un impresionante tornado fuerza 5.



Un gigantesco remolino de agua causa estragos en la ciudad. En esta entrega han añadido más desastres.

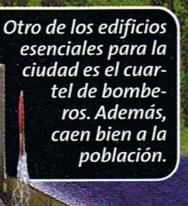


El estadio de fútbol es el lugar donde tienen lugar los partidos del equipo de la ciudad. ¡Casi siempre pierde!

La escuela es, si no el primero, uno de los principales edificios de los que debe disponer cualquier ciudad.



Las comisarías de policía son esenciales para el control del crimen y el bienestar ciudadano.



Otro de los edificios esenciales para la ciudad es el cuartel de bomberos. Además, caen bien a la población.

INFO

El editor de edificios

El primer Sim City 3000 *disponía de un pequeño programa que, tras previa descarga de Internet, te permitía diseñar tus propios edificios y luego publicarlos en la página oficial* www.simcity.com, *así cómo descargarte los de otros entusiastas del juego. Pues bien, en* Sim City 3000 World Edition, *además de venir ya implementado, contiene cientos de mejoras, que van desde decenas de nuevas texturas para nuestros edificios hasta nuevos ladrillos con formas innovadoras, pasando por estructuras circulares, pasarelas, chimeneas y muchos más elementos con los que mejorar los edificios.*



primero tendrás que asignar zonas residenciales, zonas comerciales e industriales, ponerles luz eléctrica, agua potable (¡sin estas dos cosas la zona no evolucionará!), comisarías, escuelas, hospitales..., y todo esto, intentando controlar los gastos del presupuesto para que no te echen del cargo. Por supuesto, no todo iban a ser dificultades: podrás hacer tratos con las ciudades vecinas o con empresarios, que, por intereses comerciales, querrán instalarán en tu ciudad casinos, centros comerciales gigantes... a cambio de un módico precio para paliar parte de los gastos.

Respecto a ediciones anteriores, *Sim City 3000 World Edition* ofrece más escenarios y nuevos edificios completamente remodelados. También se han localizado varias zonas del planeta, con lo que el tipo de casas es distinto. Además, se incluye una versión mejorada del *Editor de edificios* (ver Info).

En esta nueva versión se ha retomado una característica que apareció en la primera parte (¡en la que había un Godzilla que salía del mar y lo arrasaba todo!) y que desestimaron para las siguientes: ¡las catástrofes naturales! Puedes construir una ciudad y luego arrasarla hasta los cimientos a base de terremotos, tornados, plagas de langostas y lluvias ácidas.

Por esto, ¡corre a comprar el juego y demuéstrale al alcalde o alcaldesa de tu localidad lo que es saber dirigir todo un ayuntamiento!



PC | PS | N64 | DC | E

Sim City 3000 World Ed.

Simulador de ciudad para avanzados y expertos.

6.490 pts. | Maxis/Electronic Arts | 1 jugador

Mín: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 600 HD, tarjeta 3D. *Rec:* Pentium III 350 MHz, 128 RAM, tarjeta 3D, conexión a Internet.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 10

Es *Sim City.* Posibilidad de crear e intercambiar tus mapas y edificios por Internet.

Pocas innovaciones, aparte de todos los edificios.

Cada llegada de un *Sim City* habría que celebrarla con una fiesta. ¿Cabe decir algo más? 10

Alundra 2



La princesa Alexia necesita un héroe para salvar el reino de su padre de una insidiosa conspiración. ¡Y ahí es donde entras tú!

No siempre las secuelas de los videojuegos superan al original, y *Alundra 2* es un buen ejemplo. El paso a las 3D se ha hecho con gráficos técnicamente mediocres, que dan problemas de colisión en los combates y hacen que te lleves golpes injustos. No hay más que ver a los personajes, ¡parecen maniquís animados! Encima, y aunque te encuentras minijuegos y nuevas habilidades al avanzar en la trama, en general no hay apenas nada de innovador o atrevido en el concepto del juego. Con todo, *Alundra 2* puede ser divertido para el jugador poco exigente. **Aunque la historia es tópica, mezcla un delicioso tono humorístico con oportunos momentos de tensión dramática aquí y allá.** La música se adapta con acierto a cada situación, y las escenas intermedias tienen voces, aunque en inglés y sin subtítulos.

Otro punto a favor es que los puzzles son ingeniosos y variados, y tienen una correcta progresión de dificultad a lo largo del juego. Cabe advertir que, como en el *Alundra* original, también pueden llegar a desesperar. Buena parte del tiempo te lo pasas recorriendo (¿o deberíamos decir resolviendo?) extensos dungeons repletos de estos puzzles, así que **la perseverancia y la paciencia son una condición indispensable para disfrutar de este título.**

Alundra 2 nos habría gustado más si se hubiese mantenido fiel a sus orígenes. Es un buen juego que puede distraerte durante muchas tardes, pero se queda lejos de la condición de pseudoclásico del primer *Alundra,* con el que no guarda ninguna conexión.

El cazador de piratas Flint no habla: se limita a usar el lenguaje corporal.

En el nivel normal tú pegas más flojo y los enemigos más fuerte. Lo suyo es jugar en el nivel easy, que equivale al nivel normal de la versión japonesa.

En estos círculos azules te curas.

Puedes rotar la cámara a voluntad con los botones laterales, como en Grandia.

En el nivel de dificultad normal, los combates con los jefes finales se alargan demasiado. ¡Tedioso!

Los intrincados dungeons, repletos de puzzles en 3D, son uno de los principales reclamos de este título.

Las escenas cinemáticas son muy divertidas. Están generadas con el propio motor gráfico (sin FMV), y así la historia queda mejor integrada dentro del juego.

El siniestro Mefisto convierte a los seres vivos en autómatas.

INFO

Alundra

Alundra fue desarrollado por Working Designs, la cual no se ha hecho cargo de la segunda parte. Era un juego que recordaba poderosamente en su mecánica a *Legend of Zelda: Link's Awakening,* de Supernintendo. Por aquel entonces no había un *Zelda 64* que marcase un nuevo estándar de gráficos 3D en este género, así que *Alundra* se conformó con unos competentes gráficos 2D. Era divertido y estaba bien diseñado, aunque muchos jugadores se quejaron de la excesiva dificultad de los puzzles, que lastraban el progreso del juego. Con todo, *Alundra* se convirtió en un título de grato recuerdo y de razonable éxito.

PC | **PS** | N64 | DC | I

Alundra 2

Rol de acción y calabozo para avanzados.

7.990 pts. | Activision/Contrail | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ Puzzles variados y progresivos. Muy colorido. Toques de humor.

☹ Gráficos 3D regulares. Nada que ver con el primer *Alundra*. En inglés.

Pese a sus gráficos mediocres y desconexión con el primer *Alundra*, es un buen juego. 7

ScreenFun Trucos

14/00

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Pág. 42 — **1ª PARTE DE LA GUÍA**
¡Gana todos los torneos!
Pokémon Stadium
Se acabó el entrenamiento, ¡lleva a tus pokémon a las competiciones!

Pág. 46 — **1ª PARTE DE LA GUÍA**
Escápate de la prisión
Resident Evil Code: Veronica
Pásate el primer GD y fúgate con Claire de las garras de Umbrella.

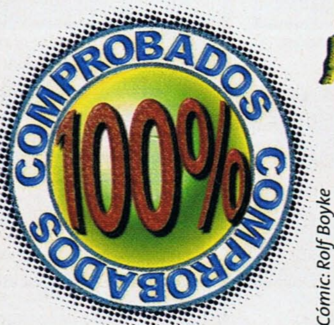
Pág. 50 — **1ª PARTE DE LA GUÍA**
Sir Daniel contra Zarok
MediEvil 2
Recorre con éxito el Londres de la era victoriana.

Pág. 54 — **PLAYSTATION**
Fear Effect
Killer Loop
Trick'n Snowboarder
Wu Tang - Shaolin Style

Pág. 55 — **PC**
Rayman 2
Age of Wonders
The Wheel of Time

Pág. 56 — **NINTENDO 64**
Paperboy
Toy Story 2

Pág. 56 — **DREAMCAST**
NBA 2k

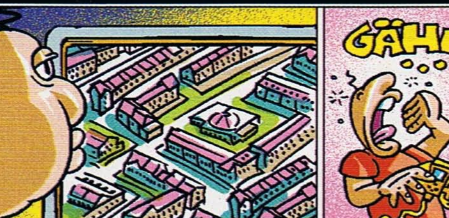


Capítulo uno
Pokémon Stadium

RESIDENT EVIL
Code: Veronica
CAPÍTULO UNO

MediEvil 2
CAPÍTULO UNO

SCREENFUN ¡SORTEO!
Si ya has visto el pedazo de 10 ¡totalmente te merecido! que le hemos dado a *Perfect Dark* y no tienes una Nintendo, estarás tirándote de los pelos, ¡pero aún tienes una oportunidad! Escríbenos, sorteamos una.
SCREENFUN, ref.: N64,
apdo. 14.112,
28080 Madrid.






Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

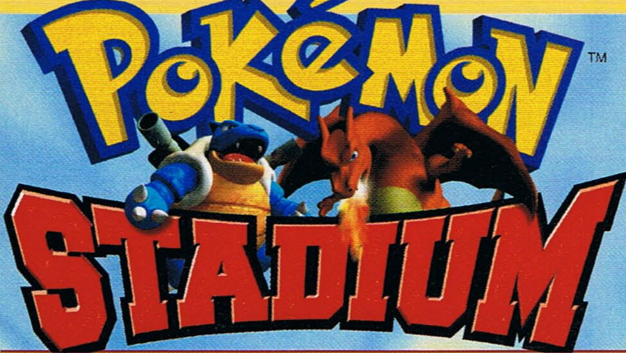
Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

Los lunes y miércoles de 16 a 17 horas, y los martes, jueves y viernes de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!



Cap. 1

En esta primera parte te damos algunos consejos generales y descubrimos entrenadores y pokémon de los primeros tres torneos.

Los pokémon de agua son especialistas en ataques de agua. ¡No es difícil de recordar!

Los consejos previos y uso del laboratorio del profesor Oak

Si un pokémon utiliza un ataque de su misma clase (por ej., Blastoise lanzando un ataque de agua, como *hidrobomba)*, el daño causado es mayor. Si el pokémon es de tipo dual (por ej., agua/veneno, como Tentacool), este bonus es menor. Pero ojo, la vulnerabilidad a ataques concretos hace que valga la pena tener ataques de otros tipos, aunque no tengas ese bonus. ¡Usa las máquinas técnicas del juego de Game Boy para conseguirlos! *Pin misil* (ataque bicho) es muy útil contra pokémon psíquicos. Fíjate que un Jolteon de alquiler lo lleva equipado, así que es tu mejor alternativa para tener ataques bicho sin lastrarte con un tipo bicho.


En el laboratorio puedes examinar los atributos de cada pokémon.

- Usa los ataques que alteran el estado del pokémon oponente (ponerlo a dormir, paralizarlo, etc...) al principio. Te recomendamos que los uses sólo contra pokémon especialmente difíciles de derrotar.
- Siempre que puedas, **utiliza un pokémon entrenado en la Game Boy** (y trasladado al juego mediante el transfer pak) antes que un pokémon alquilado. En niveles similares, los pokémon de Game Boy son más poderosos que los de alquiler
- Usa *rapidez* contra pokémon que estén en el aire, o excavando. El *ataque rápido* es útil si el siguiente golpe va a tumbar a tu pokémon y eres más lento. ¡Al menos lograrás un último ataque antes de ser derribado! Usa *autodestrucción* o *explosión* contra pokémon de alto nivel. *Movimiento sísmico* es útil si eres de nivel alto.
- Antes de empezar el combate, verás al equipo de seis pokémon del rival; de ellos, elegirá tres. ¡Escoge a los tuyos según esta información!
- **¡No todos los pokémon capturados en GB son iguales, incluso si tienen el mismo nivel!** Captura a varios de la misma especie y usa el laboratorio del profesor Oak para examinar sus atributos. Entrena sólo al más fuerte, e intercambia los otros. **Nota:** ¡los ataques tipo fantasma no son superefectivos contra pokémon psíquicos!



El Pokédex tiene un mapa 3D que te muestra el origen del pokémon.



Con la cruz de mando puedes examinar y analizar los pokémon en el Pokédex.



En el menú Pokémon mandas a los pokémon del equipo GB al módulo N64.



Con el menú ítem controlas tus objetos y habilidades de entrenamiento.



La lista Pokémon muestra detalles como el entrenador original de los pokémon.



Pulsando la tecla Ⓐ haces zoom para ver los sitios más de cerca.

Con R puedes cambiar al mapa original del juego de la Game Boy.

Primeros duelos: Pika Copa

Pokémon poco experimentados de los niveles 15 a 20, y entre los tres elegidos no deben pasar de 50: **te enfrentarás a varios entrenadores especializados en pokémon de un tipo.** Hay algunos pokémon psíquicos que te pueden salir, así que, para no correr riesgos, llévate un pokémon con ataque bicho traído desde la Game Boy.



Completa tu equipo de pokémon de Game Boy con pokémon de alquiler.



Incluso si son golpes críticos, los ataques de tipo equivocado hacen poco daño.



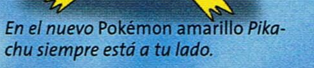
¿Dónde está el enemigo? Los enemigos confundidos se pegan a sí mismos.

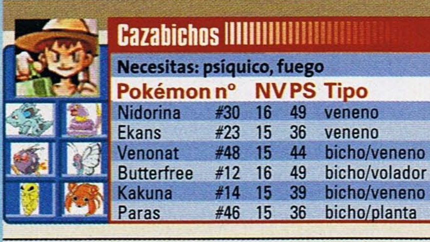


Los golpes críticos ocurren de vez en cuando, con independencia de su tipo.



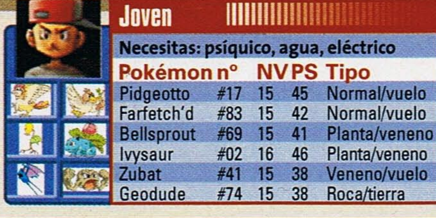
Si ninguno de tus pokémon se desmaya, ganarás una continuación para el torneo.


En el nuevo Pokémon amarillo Pikachu siempre está a tu lado.



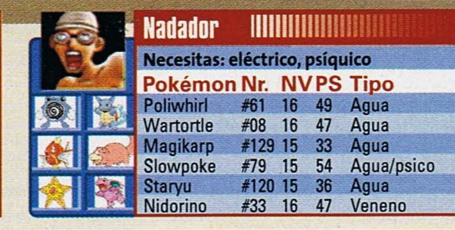
Cazabichos
Necesitas: psíquico, fuego

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Nidorina	#30	16	49	veneno
Ekans	#23	15	36	veneno
Venonat	#48	15	44	bicho/veneno
Butterfree	#12	16	49	bicho/volador
Kakuna	#14	15	39	bicho/veneno
Paras	#46	15	36	bicho/planta



Joven
Necesitas: psíquico, agua, eléctrico

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Pidgeotto	#17	15	45	Normal/vuelo
Farfetch'd	#83	15	42	Normal/vuelo
Bellsprout	#69	15	41	Planta/veneno
Ivysaur	#02	16	46	Planta/veneno
Zubat	#41	15	38	Veneno/vuelo
Geodude	#74	15	38	Roca/tierra

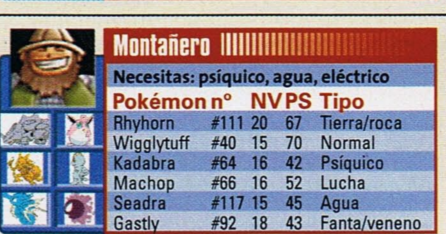


Nadador
Necesitas: eléctrico, psíquico

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Poliwhirl	#61	16	49	Agua
Wartortle	#08	16	47	Agua
Magikarp	#129	15	33	Agua
Slowpoke	#79	15	54	Agua/psico
Staryu	#120	15	36	Agua
Nidorino	#33	16	47	Veneno

Ladrón
Necesitas: agua, bicho

Pokémon	nº.	NV	PS	Tipo
Ninetales	#38	16	52	Fuego
Growlithe	#58	16	46	Fuego
Sandshrew	#27	16	45	Tierra
Drowzee	#96	17	50	Psíquico
Charmeleon	#05	16	47	Fuego
Vulpix	#37	15	38	Fuego



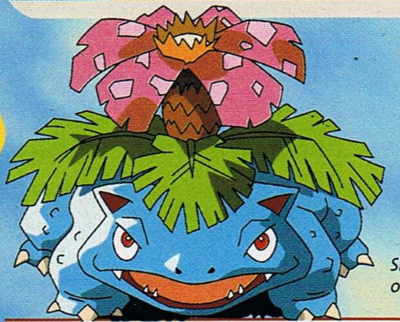
Montañero
Necesitas: psíquico, agua, eléctrico

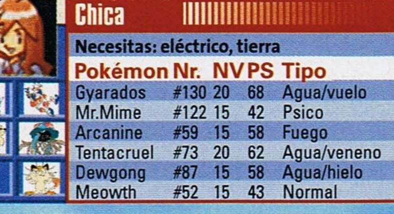
Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Rhyhorn	#111	20	67	Tierra/roca
Wigglytuff	#40	15	70	Normal
Kadabra	#64	16	42	Psíquico
Machop	#66	16	52	Lucha
Seadra	#117	15	45	Agua
Gastly	#92	18	43	Fanta/veneno



Mecano
Necesitas: tierra, eléctrico, psi

Pokémon	Nº.	NV	PS	Tipo
Voltoorb	#100	16	42	Eléctrico
Magnemite	#81	15	36	Eléctrico
Porygon	#137	18	55	Normal
Mankey	#56	15	40	·Lucha
Kingler	#99	16	47	Agua
Raichu	#26	18	64	Eléctrico





Chica
Necesitas: eléctrico, tierra

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Gyarados	#130	20	68	Agua/vuelo
Mr.Mime	#122	15	42	Psico
Arcanine	#59	15	58	Fuego
Tentacruel	#73	20	62	Agua/veneno
Dewgong	#87	15	58	Agua/hielo
Meowth	#52	15	43	Normal



Pescador
Necesitas: electrico, hielo

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Dragonair	#148	18	52	Dragón
Slowbro	#80	16	59	Agua/psíquico
Clefable	#36	16	59	Normal
Tentacool	#72	16	42	Agua/veneno
Raticate	#20	18	51	Normal
Golduck	#55	16	54	Agua

Si tu Bulbasaur ha evolucionado a Ivysaur o Venusaur, no podrá ir a la Mini Copa.

Arena para avanzados: Mini Copa

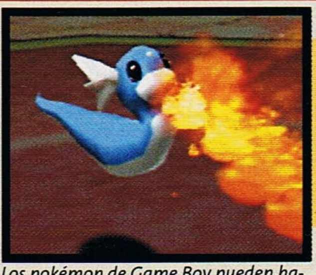
Pokémon con experiencia entre los niveles 25 y 30, sólo acceden 45 especies: se descartan los pokémon evolucionados. **Además, en la lucha, la suma de los niveles de experiencia de tus tres pokémon no puede sobrepasar 80.** En este torneo sólo hay un pokémon tipo psíquico y no dual, así que puedes prescindir de llevar un pokémon con ataques tipo bicho.



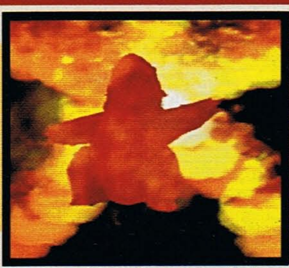
Cada torneo te lleva a ocho luchas, y al final puedes ganar una copa.



En el laboratorio puedes personalizar los botones de cada ataque.



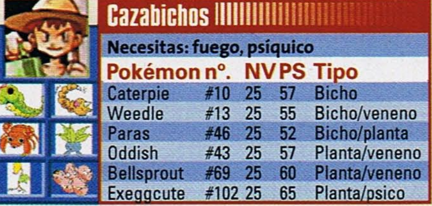
Los pokémon de Game Boy pueden haber aprendido ataques inusuales...



... para poder contraatacar a los tipos de pokémon más variados.



Por cada victoria en las luchas del torneo, obtendrás una medalla.



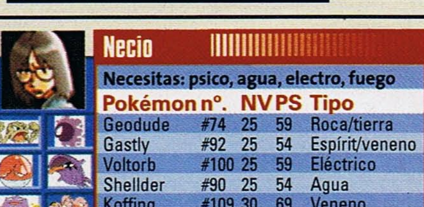
Cazabichos
Necesitas: fuego, psíquico

Pokémon	nº.	NV	PS	Tipo
Caterpie	#10	25	57	Bicho
Weedle	#13	25	55	Bicho/veneno
Paras	#46	25	52	Bicho/planta
Oddish	#43	25	57	Planta/veneno
Bellsprout	#69	25	60	Planta/veneno
Exeggcute	#102	25	65	Planta/psico



Joven
Necesitas: tierra, eléctrico, psiquico

Pokémon	nº.	NV	PS	Tipo
Pidgey	#16	25	56	Normal/vuelo
Rattataz	#19	26	53	Normal
Ditto	#132	25	60	Normal
Bulbasaur	#01	26	60	Planta/veneno
Ekans	#23	26	55	Veneno
Zubat	#41	25	56	Veneno/vuelo



Necio
Necesitas: psico, agua, electro, fuego

Pokémon	nº.	NV	PS	Tipo
Geodude	#74	25	59	Roca/tierra
Gastly	#92	25	54	Espírit/veneno
Voltorb	#100	25	59	Eléctrico
Shellder	#90	25	54	Agua
Koffing	#109	30	69	Veneno
Exeggcute	#102	30	81	Planta/psico

Marino
Necesitas: eléctrico, psíquico

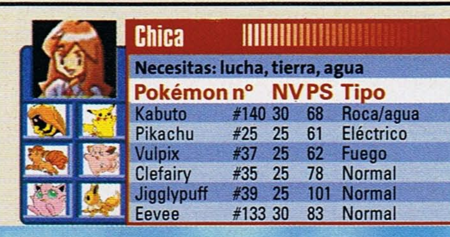
Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Krabby	#98	26	57	Agua
Horsea	#116	27	59	Agua
Magikarp	#129	26	52	Agua
Machop	#66	26	78	Lucha
Goldeen	#118	26	65	Agua
Spearow	#21	27	64	Normal/vuelo

JR. (fe)
Necesitas: agua, eléctrico

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Cubone	#104	26	69	Tierra
Growlithe	#58	27	73	Fuego
Meowth	#52	27	65	Normal
Abra	#63	26	56	Psíquico
Poliwag	#60	26	63	Agua
Jigglypuff	#39	27	106	Normal

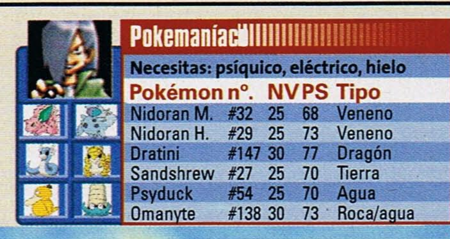
JR. (ma)
Necesitas: agua, eléctrico, tierra

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Diglett	#50	26	49	Tierra
Magnemite	#81	26	57	Eléctrico
Farfetch'd	#83	27	73	Normal/vuelo
Zubat	#41	27	66	Veneno/vuelo
Charmander	#04	27	66	Fuego
Squirtle	#07	27	69	Agua



Chica
Necesitas: lucha, tierra, agua

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Kabuto	#140	30	68	Roca/agua
Pikachu	#25	25	61	Eléctrico
Vulpix	#37	25	62	Fuego
Clefairy	#35	25	78	Normal
Jigglypuff	#39	25	101	Normal
Eevee	#133	30	83	Normal



Pokemaníac
Necesitas: psíquico, eléctrico, hielo

Pokémon	nº.	NV	PS	Tipo
Nidoran M.	#32	25	68	Veneno
Nidoran H.	#29	25	73	Veneno
Dratini	#147	30	77	Dragón
Sandshrew	#27	25	70	Tierra
Psyduck	#54	25	70	Agua
Omanyte	#138	30	73	Roca/agua

La liga oficial: Poké Copa

La Poké Copa está clasificada en cuatro divisiones, y pasas de una a otra a medida que vas ganándolas. Mira los ataques que necesitarás contra cada entrenador (en los listados que te proporcionamos en esta guía), y escoge cuidadosamente los pokémon que conformarán tu equipo.


Necesitas ataques tipo bicho para tumbar a los psíquicos. Jolteon tiene uno bueno...


... en cambio, Scyther es un pokémon bicho ¡y no tiene ataques de ese tipo!



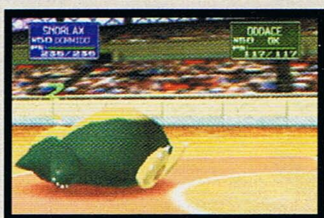
La elección del primer pokémon puede ser decisiva para el resto del combate.


Los ataques tienen habilidades prácticas: para volar en picado, Charizard...

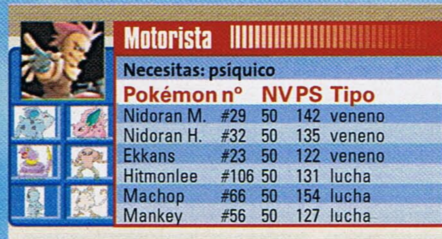

... se eleva a las alturas, donde está a salvo de casi todos los ataques.


Usa el ataque aéreo de Zapdos sólo como golpe final: tarda dos asaltos en cargarse.


Estudia con detenimiento tus ataques. En este caso, lo mejor es usar uno psíquico.


En los torneos no se pueden usar pociones curativas, ¡pero hay pokémon, como Snorlax, que pueden descansar!

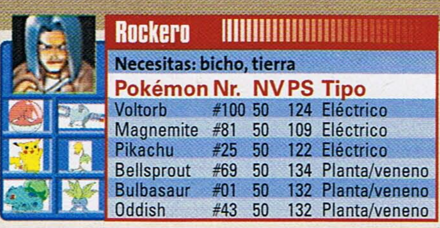
División Pokéball



Motorista

Necesitas: psíquico

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Nidoran M.	#29	50	142	veneno
Nidoran H.	#32	50	135	veneno
Ekkans	#23	50	122	veneno
Hitmonlee	#106	50	131	lucha
Machop	#66	50	154	lucha
Mankey	#56	50	127	lucha



Rockero

Necesitas: bicho, tierra

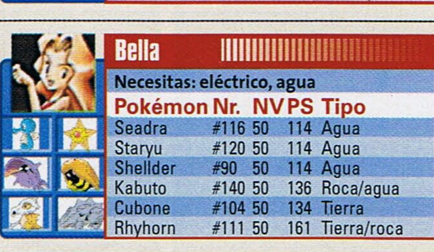
Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Voltorb	#100	50	124	Eléctrico
Magnemite	#81	50	109	Eléctrico
Pikachu	#25	50	122	Eléctrico
Bellsprout	#69	50	134	Planta/veneno
Bulbasaur	#01	50	132	Planta/veneno
Oddish	#43	50	132	Planta/veneno




Malabarista

Necesitas: psíquico, agua, bicho

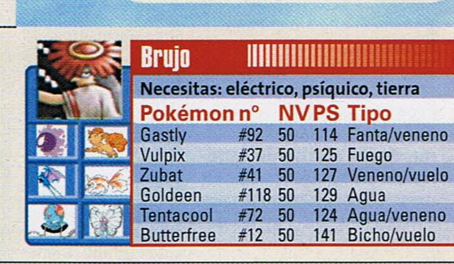
Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Drowzee	#96	50	144	Psico
Gastly	#92	50	114	Fanta/veneno
Hitmonchan	#107	50	131	Lucha
Machoke	#67	50	161	Lucha
Geodude	#74	50	124	Roca/tierra
Clefairy	#35	50	157	Normal



Bella

Necesitas: eléctrico, agua

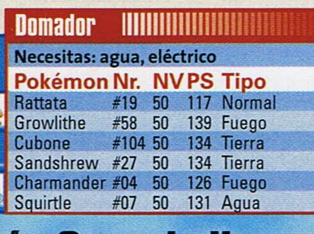
Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Seadra	#116	50	114	Agua
Staryu	#120	50	114	Agua
Shellder	#90	50	114	Agua
Kabuto	#140	50	136	Roca/agua
Cubone	#104	50	134	Tierra
Rhyhorn	#111	50	161	Tierra/roca



Brujo

Necesitas: eléctrico, psíquico, tierra

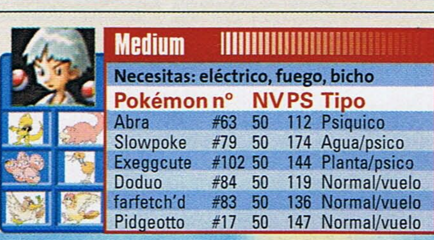
Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Gastly	#92	50	114	Fanta/veneno
Vulpix	#37	50	125	Fuego
Zubat	#41	50	127	Veneno/vuelo
Goldeen	#118	50	129	Agua
Tentacool	#72	50	124	Agua/veneno
Butterfree	#12	50	141	Bicho/vuelo

Domador

Necesitas: agua, eléctrico

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Rattata	#19	50	117	Normal
Growlithe	#58	50	139	Fuego
Cubone	#104	50	134	Tierra
Sandshrew	#27	50	134	Tierra
Charmander	#04	50	126	Fuego
Squirtle	#07	50	131	Agua



Medium

Necesitas: eléctrico, fuego, bicho

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Abra	#63	50	112	Psiquico
Slowpoke	#79	50	174	Agua/psico
Exeggcute	#102	50	144	Planta/psico
Doduo	#84	50	119	Normal/vuelo
farfetch'd	#83	50	136	Normal/vuelo
Pidgeotto	#17	50	147	Normal/vuelo

Anciano

Necesitas: eléctrico, hielo, tierra, fuego

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Dratini	#147	50	128	Dragón
Seel	#86	50	149	Agua
Ditto	#132	50	135	Normal
Magnemite	#81	50	109	Eléctrico
Beedrill	#15	50	146	Bicho/veneno
Porygon	#137	50	146	Normal

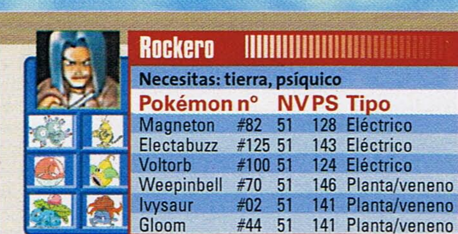
División Superball



Moterista

Necesitas: psíquico

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Nidorina	#30	51	151	Veneno
Nidorino	#33	51	142	Veneno
Grimer	#88	51	164	Veneno
Koffing	#109	51	124	Veneno
Machoke	#67	51	161	Lucha
Hitmonchan	#107	51	131	Lucha



Rockero

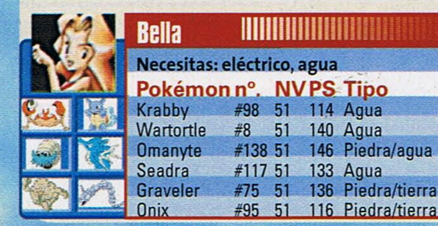
Necesitas: tierra, psíquico

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Magneton	#82	51	128	Eléctrico
Electabuzz	#125	51	143	Eléctrico
Voltorb	#100	51	124	Eléctrico
Weepinbell	#70	51	146	Planta/veneno
Ivysaur	#02	51	141	Planta/veneno
Gloom	#44	51	141	Planta/veneno

Malabarista

Necesitas: bicho, psíquico, agua

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Drowzee	#96	51	144	Psíquico
Haunter	#93	51	126	Fanta/veneno
Poliwhirl	#61	51	146	Agua
Hitmonlee	#106	51	131	Lucha
Clefable	#36	51	173	Normal
Graveler	#75	51	136	Roca/tierra



Bella

Necesitas: eléctrico, agua

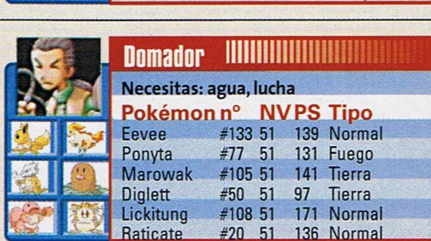
Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Krabby	#98	51	114	Agua
Wartortle	#8	51	140	Agua
Omanyte	#138	51	146	Piedra/agua
Seadra	#117	51	133	Agua
Graveler	#75	51	136	Piedra/tierra
Onix	#95	51	116	Piedra/tierra



Medium

Necesitas: tierra, psíquico, eléctrico

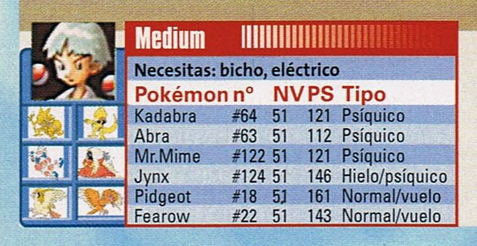
Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Haunter	#93	51	126	Fanta/veneno
Gastly	#92	51	114	Fanta/veneno
Seaking	#119	51	158	Agua
Golbat	#42	51	153	Veneno/vuelo
Lickitung	#108	51	171	Normal
Magnemite	#81	51	109	Eléctrico



Domador

Necesitas: agua, lucha

Pokémon	nº	NV	PS	Tipo
Eevee	#133	51	139	Normal
Ponyta	#77	51	131	Fuego
Marowak	#105	51	141	Tierra
Diglett	#50	51	97	Tierra
Lickitung	#108	51	171	Normal
Raticate	#20	51	136	Normal



Medium

Necesitas: bicho, eléctrico

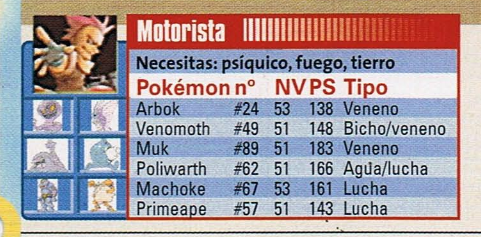
Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Kadabra	#64	51	121	Psíquico
Abra	#63	51	112	Psíquico
Mr.Mime	#122	51	121	Psíquico
Jynx	#124	51	146	Hielo/psíquico
Pidgeot	#18	51	161	Normal/vuelo
Fearow	#22	51	143	Normal/vuelo

Anciano

Necesitas: hielo, agua, fuego

Pokémon	n°.	NV	PS	Tipo
Dragonair	#148	51	142	Dragón
Venomoth	#49	51	148	Bicho/veneno
Wigglytuff	#40	51	221	Normal
Parasect	#47	51	141	Bicho/planta
Polywhirl	#61	51	146	Agua
Charmeleon	#05	51	141	Fuego

División Ultraball



Motorista

Necesitas: psíquico, fuego, tierro

Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Arbok	#24	53	138	Veneno
Venomoth	#49	51	148	Bicho/veneno
Muk	#89	51	183	Veneno
Poliwarth	#62	51	166	Agua/lucha
Machoke	#67	53	161	Lucha
Primeape	#57	51	143	Lucha

Rockero

Necesitas: tierra, fuego

Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Electabuzz	#125	51	143	Eléctrico
Electrode	#101	54	138	Eléctrico
Raichu	#26	50	138	Eléctrico
Tangela	#114	50	143	Planta
Vileplume	#45	51	153	Planta/veneno
Victreebel	#71	50	156	Planta/veneno

Rapidash deshace el hielo, pero tiene que resguardarse del agua.

Malabarista

Necesitas: psíquico, agua, bicho

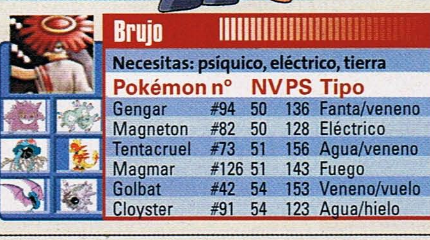
Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Hypno	#97	50	161	Psíquico
Gengar	#94	50	136	Fanta/veneno
Primeape	#57	54	143	Lucha
Mr.Mime	#122	51	121	Psíquico
Golem	#76	54	156	Roca/tierra
Chansey	#113	51	326	Normal



Bella

Necesitas: eléctrico, agua

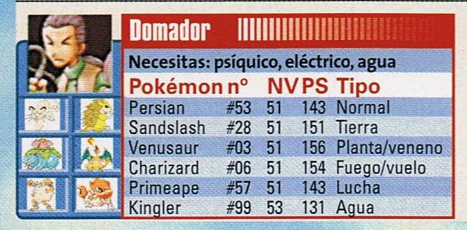
Pokémon	n°.	NV	PS	Tipo
Kabutops	#141	53	136	Roca/agua
Dewgong	#87	50	166	Agua/hielo
Blastoise	#09	50	155	Agua
Starmie	#121	50	136	Agua/psíquico
Golem	#76	52	136	Roca/tierra
Dugtrio	#51	55	113	Tierra



Brujo

Necesitas: psíquico, eléctrico, tierra

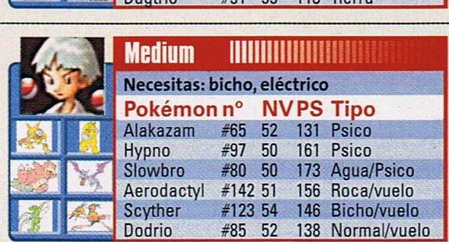
Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Gengar	#94	50	136	Fanta/veneno
Magneton	#82	50	128	Eléctrico
Tentacruel	#73	51	156	Agua/veneno
Magmar	#126	51	143	Fuego
Golbat	#42	54	153	Veneno/vuelo
Cloyster	#91	54	123	Agua/hielo



Domador

Necesitas: psíquico, eléctrico, agua

Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Persian	#53	51	143	Normal
Sandslash	#28	51	151	Tierra
Venusaur	#03	51	156	Planta/veneno
Charizard	#06	51	154	Fuego/vuelo
Primeape	#57	51	143	Lucha
Kingler	#99	53	131	Agua



Medium

Necesitas: bicho, eléctrico

Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Alakazam	#65	52	131	Psico
Hypno	#97	50	161	Psico
Slowbro	#80	50	173	Agua/Psico
Aerodactyl	#142	51	156	Roca/vuelo
Scyther	#123	54	146	Bicho/vuelo
Dodrio	#85	52	138	Normal/vuelo

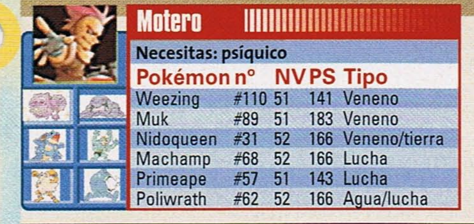


Anciano

Necesitas: eléctrico, fuego, hielo

Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Dragonite	#149	55	163	Dragón/vuelo
Pinsir	#127	50	141	Bicho
Flareon	#136	50	141	Fuego
Nidoking	#34	52	157	Veneno/tierra
Golduck	#55	50	156	Agua
Electrode	#101	50	138	Eléctrico

División Masterball



Motero

Necesitas: psíquico

Pokémon	n°	NV	PS	Tipo
Weezing	#110	51	141	Veneno
Muk	#89	51	183	Veneno
Nidoqueen	#31	52	166	Veneno/tierra
Machamp	#68	52	166	Lucha
Primeape	#57	51	143	Lucha
Poliwrath	#62	52	166	Agua/lucha

Rockero

Necesitas: tierra, fuego

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Zapdos	#145	50	162	Eléctrico/vuelo
Jolteon	#135	53	141	Eléctrico
Electrode	#101	54	138	Eléctrico
Exeggutor	#103	50	168	Planta/Psico
Tangela	#114	51	143	Planta
Venusaur	#03	51	156	Planta/veneno

Malabarista

Necesitas: bicho, psíquico, roca

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Hypno	#97	51	161	Psíquico
Gengar	#94	51	136	Fanta/veneno
Magmar	#126	50	143	Fuego
Machamp	#68	54	166	Lucha
Jynx	#124	50	146	Hielo/Psíquico
Snorlax	#143	53	236	Normal

Bella

Necesitas: eléctrico, agua

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Gyarados	#130	53	168	Agua/vuelo
Tentacruel	#73	50	156	Agua/veneno
Starmie	#121	51	136	Agua/psíquico
Omastar	#139	52	146	Piedra/agua
Rhydon	#112	51	181	Tierra/roca
Sandslash	#28	50	151	Tierra

Brujo

Necesitas: eléctrico, tierra, psíquico

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Gengar	#94	50	136	Fanta/veneno
Haunter	#93	52	126	Fanta/veneno
Cloyster	#91	54	123	Agua/hielo
Ninteales	#38	51	149	Fuego
Aerodactyl	#142	53	156	Roca/vuelo
Lapras	#131	50	206	Agua/hielo

Domador

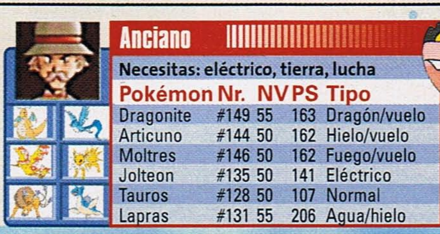
Necesitas: lucha, agua, eléctrico

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Tauros	#128	51	151	Normal
Snorlax	#143	50	236	Normal
Rapidash	#78	52	141	Fuego
Kangaskhan	#115	53	181	Normal
Arcanine	#59	52	163	Fuego
Vaporeon	#134	50	206	Agua

Medium

Necesitas: bicho, eléctrico, fuego

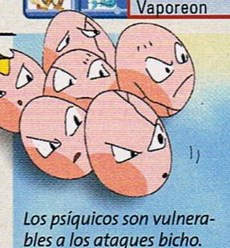
Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Alakazam	#65	50	131	Psíquico
Kadabra	#64	53	121	Psíquico
Exeggutor	#103	50	168	Planta/Psico
Starmie	#121	50	131	Agua/Psico
Charizard	#06	53	154	Fuego/vuelo
Zapdos	#145	50	162	Eléctrico/vuelo



Anciano

Necesitas: eléctrico, tierra, lucha

Pokémon	Nr.	NV	PS	Tipo
Dragonite	#149	55	163	Dragón/vuelo
Articuno	#144	50	162	Hielo/vuelo
Moltres	#146	50	162	Fuego/vuelo
Jolteon	#135	50	141	Eléctrico
Tauros	#128	50	107	Normal
Lapras	#131	55	206	Agua/hielo



Los psíquicos son vulnerables a los ataques bicho.

En el próximo número verás caras conocidas y por conocer ¡en el resto de los torneos!

RESIDENT EVIL: CODE: Veronica

CAP. 1 ¡El primer GD al completo!

En la primera parte de la guía te damos los mapas para superar el primero de los dos GDs. Algunas localizaciones se repiten en el segundo, y otras no se pueden visitar hasta entonces. ¡Ah, y no te extrañe si ves anotaciones numéricas superiores al 22! Las entenderás en la 2ª parte de la guía...

PRISIÓN B1F

Prisión 1F

SALAS SECRETAS DE PRISIÓN B1F

Con su Calico M-100P, Claire envía a todos los zombis donde les corresponde: ¡bajo tierra!

PRIMER GD: LA FUGA DE CLAIRE

Después de ser testigo de una espectacular introducción, Claire se ve metida en una fría celda. Equípate con el mechero y el carcelero te abrirá la puerta de tu prisión. Coge el cuchillo de la mesa (opcional) y sal de la habitación. Coge la cinta de tinta, pero no salves la partida. Luego sube las escaleras que hay al final del pasillo.

Después de dos escenas intermedias (una con los gráficos del juego y otra con render de alta calidad), corre para atravesar la puerta del fondo.

En la próxima secuencia, Claire se hace con la pistola y conoce al muy guapo (aunque algo impulsivo) Steve *DiCaprio* Burnside, que la deja plantada.

Sigue la barandilla de madera y entra en la casa. En un rincón de la cocina puedes coger el plano de la prisión de la pared y mirarlo pulsando Ⓨ.

Atraviesa la segunda puerta en esta habitación. En las literas hay un diario, que puedes ignorar si lo deseas. Coge unas balas de pistola en la estantería que hay al fondo, a la derecha de Claire. Luego mata a los zombis que te ataquen, para después poder hacerte tranquilamente con las pistolas dobles **Calico MP-100**, que uno de ellos habrá dejado caer.

Sal del edificio y da la vuelta a la casa en el sentido de las agujas del reloj. Llegarás a una puerta. Atraviésala, ve hasta el final del camino y cruza otra puerta.

Coloca todos tus objetos en la caja de seguridad que se abre al intentar pasar por el detector de metales (no olvides dejar el mechero) y atraviesa el pasillo. Llegarás a una sala en la que hay granadas de fuego, granadas de gas BOW y un spray de primeros auxilios.

En la sala siguiente, toma el **emblema del águila** del cajón. Pulsa la palanca junto a la puerta obstruida ❶. Sal de la sala. En la habitación del detector de metales, pon el emblema del águila en la máquina del escáner. La máquina lo escaneará, pero para hacer una copia necesita una placa de aleación. ¡Si has leído las memos, sabrás donde encontrarla!

Para volver por el pasillo, tienes que depositar tus objetos en la caja de seguridad. Al otro lado, recoge los trastos que abandonaste y sal del edificio.

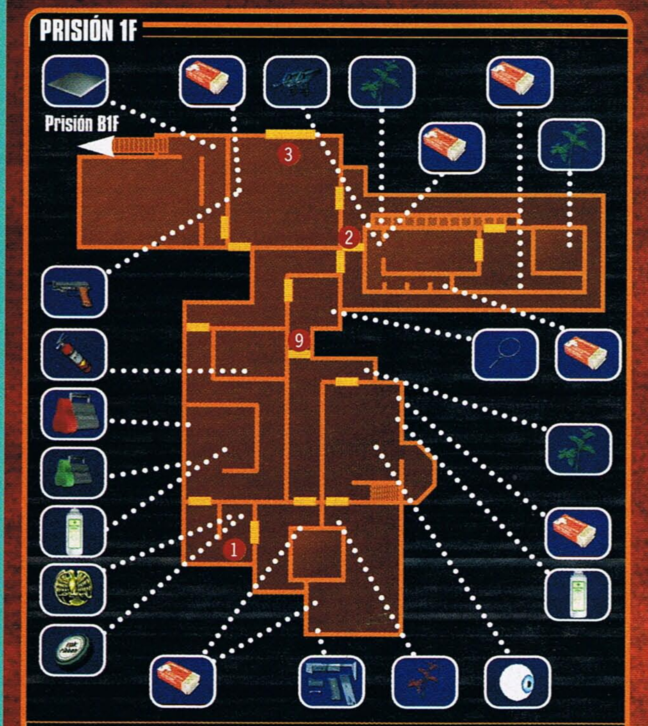
En la zona de la jaula de los zombies, pulsa el botón de luz azul para que se abra la puerta grande y coge el **extintor** del garaje. Luego ve por la puerta de la jaula y llegarás a la guillotina.

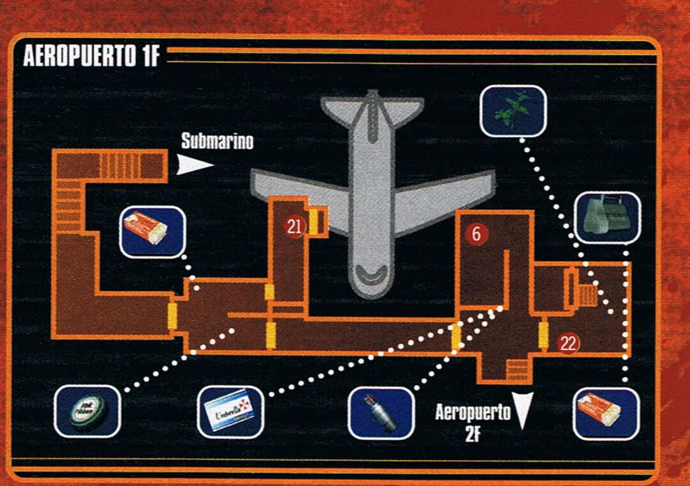
En el suelo encontrarás una **llave** (*padlock key*) delante de la guillotina. Vuelve a la casa con la barandilla de madera. Si no quieres dar la vuelta a toda la casa (y si no mataste a los perros seguro que no quieres), puedes abrir la puerta cerrada con candado con la llave que acabas de coger. ¡Es un atajo muy conveniente! ❷.

Vuelve al cementerio, donde tuviste tu primer encuentro con los zombis. Apaga el fuego con el extintor: así te harás con el **maletín.** Examínalo en la pantalla del inventario, haz zoom al botón rojo y púlsalo. Se abrirá y conseguirás la aleación **TG-01.**

Vuelve al edificio del detector de metales y deja los objetos en depósito para que te dejen pasar.

Si ya escaneaste el emblema del águila, solo queda colocar el TG-01 sobre la plancha de la derecha. Así conseguirás el **emblema de aleación,** que puedes pasar por el detector de metales sin que salte la alarma. ¡Es tu llave para escapar de la zona de la prisión!

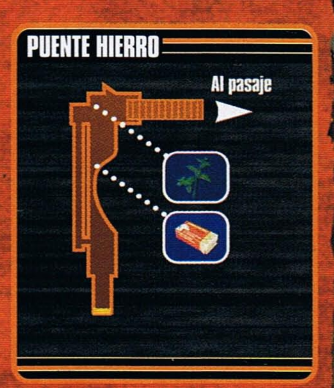




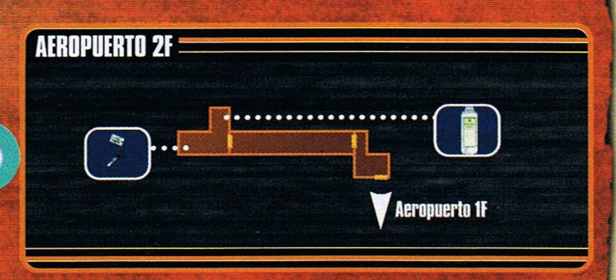
TRUCO ANTIZOMBIS

Pasa con un objeto metálico dentro del pasillo antes de hacerte el emblema de aleación con la máquina de escaneado. Así se cierran las ventanas y los zombis no pueden entrar. Cuando hayas cogido el emblema, desactiva la alarma con el interruptor y corre sin que nadie te moleste a través del pasillo. ¡Es fácil!

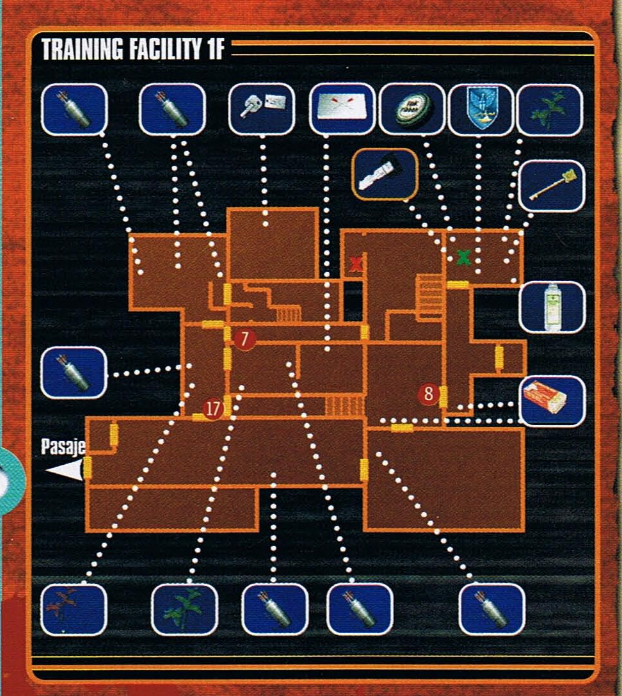
PUENTE HIERRO



AEROPUERTO 2F



TRAINING FACILITY 1F



Ten en cuenta que algunos objetos sólo los puede encontrar Chris. Los hemos marcado con un cuadrado naranja extra.

UNA DIETA A BASE DE LECHUGAS

Claire conoce bien las ventajas de la dieta vegetariana, y se prepara unas ensaladas de vicio.

Hierbas			Efectos	
Verde	Rojo	Azul	Cura	Veneno
1	–	–	25%	No
–	1	–	–	No
–	–	1	–	Sí
2	–	–	50%	No
3	–	–	100%	No
1	1	–	100%	No
1	–	1	25%	Sí
2	–	1	50%	Sí
1	1	1	100%	Sí

Ve adonde se encuentra el camión en llamas y las tres puertas. Corre a colocar el emblema de aleación en el cerrojo de las puertas dobles ❸ y... ¡estás fuera!

Corre por la calleja lateral metálica del puente roto y empuja una caja hasta el fuego. Con el botón de acción subes sobre las cajas (¡con cuidado de no quemarte!) para llegar sin problemas a las escaleras.

Una vez arriba, en el pasaje, corre recto y sube las escaleras que hay al final. Así llegarás a la zona del palacio.

En la plaza, ante la entrada principal, coge el **Navy Proof** (verás un brillo en el suelo) antes de entrar en la mansión.

Sube por las escaleras principales y después por las pequeñas escaleras de la derecha para llegar finalmente a la primera sala segura del juego (con baúl de objetos y máquina de escribir incluidas).

Mete las MP-100, el cuchillo, el mechero y todas las hierbas verdes (excepto una) en la caja de ítems. Guarda la cinta de tinta en el baúl después de haber salvado la partida: así tendrás más espacio libre. Empuja después la cómoda en el pasillo hasta la esquina para poder coger la **tarjeta de ID.**

Ve abajo y atraviesa la puerta azul que verás enfrente. Enciende allí tu mechero y coge el **maletín**. Puedes apagarlo cuando salgas. Una vez fuera, ve hasta el ordenador de la entrada e introduce el código que está en el anverso de la tarjeta de ID (NTC0394). Así abrirás la puerta que hay al fondo de la sala ❹, y llegarás a un pasillo.

Recórrelo y toma la puerta que hay al final, frente a ti. Pulsa el botón azul debajo de la hormiga azul de la pared ❺.

Después de una turbadora proyección se abre una sala secreta, en la que te esperan un **timón** y un par de Lugers de oro. Intenta coger las Lugers, y verás cómo te obligan a devolverlas a su sitio por las malas.

Cuando vayas a salir del palacio, oirás a Steve pedir ayuda. Corre de vuelta a la sala donde estaban las Lugers de oro y salva a Mr. Guay de su mala situación resolviendo el puzzle del ordenador. Pista: pulsa dos símbolos que tengan algo en común. Solución: las letras C y E.

Luego conocerás al degenerado Alfred Ashford. Después de hablar un poco se marchará. Ve a la sala segura y deja el maletín, pero llévate el Navy Proof y el timón. Ahora vamos al submarino. Sal del palacio, dirígete a la derecha y baja las escaleras.

Detrás de las escaleras, en una habitación oculta por el ángulo de la cámara, encontrarás balas de pistola y el plano del palacio. Ve al otro lado del camino, mete el timón en el agujero octogonal de la columna de control y Claire le dará impulso: aparecerá un submarino. Baja las escalerillas para subir a bordo y dale a la palanca para iniciar la inmersión. No te olvides de coger el útil Pack Lateral (Side Pack), que aumenta el espacio de tu inventario para dos objetos extra.

Sal del submarino y recorre el pasillo. Ármate con el mechero y atraviesa la puerta de la izquierda, junto al acuario.

Haz subir el ascensor mediante el ordenador. Introduce el Navy Proof en el panel de mando del ascensor. Fíjate: te hacen falta dos más para poder entrar en el avión que te sacará de aquí. Vuelve a la habitación del acuario y atraviesa la puerta de la derecha. Después cruza el puente hasta la puerta.

Un gran contenedor bloquea el acceso al mando del ascensor; hay que quitarlo de ahí. Toma el ascensor pequeño para subir y mueve la grúa hasta colocarla encima del contenedor ❻. Es fácil: dale hacia arriba todo lo que puedas, y luego a la izquierda todo lo que puedas. Con esto te despejas el camino a un pulsador, con el que subes un montacargas hacia arriba. Así podrás coger la **tarjeta Biohazard.** ¡Vas a usarla mucho en la Training Facility! Dirígete allí ahora.

Para ello tienes que ir a la pantalla que había tras subir las escaleras del puente de hierro, que en el mapa se llama "pasaje" (*passage*), y tomar la puerta roja pequeña que está junto a la puerta grande.

Ahorra munición y corre en diagonal sin distraerte, para entrar por la puerta doble marrón. Ve por la puerta que está enfrente de los teléfonos. En el terminal de ordenadores puedes imprimir el plano de la planta. Sal de la sala y sube las escaleras hasta el segundo piso.

Una vez arriba atraviesa la puerta norte, y toma la **ballesta** *(bowgun)* de la mesa. Vuelve abajo, por las escaleras.

Atraviesa después la puerta frente a la entrada y vete hasta la habitación de la sauna. Sólo podrás parar la corriente del agua con tus propias manos: gira el mango en la esquina de atrás de la piscina (tendrás que mojarte). Así podrás hacerte con una **llave con etiqueta,** que abre el armario cerrado de la sala de la fotocopiadora.

Vuelve a la entrada y abre la puerta de acero con ayuda de la tarjeta Biohazard ❼. Detrás del siguiente pasillo volverás a encontrarte con Alfred, que practica puntería contigo. Sube corriendo por las escaleras de la derecha, evitando ponerte en su punto de mira láser, y toma la puerta por la que ha escapado ese truhán, a la derecha.

En la planta 2F llegarás a una sala en la que encontrarás un pequeño paquete de **medicamento hemostático** (¡como los de *Dino Crisis!*). Luego ve al piso 1F con el ascensor, y salva la partida en la sala segura. Cuando salgas de ahí, coge la puerta marrón a mano derecha. Luego recoge las **ametralladoras,** verás que están vacías. Abajo está la munición. Baja, haz lo que debas, y atraviesa la puerta.

Después de la siguiente secuencia, Claire intercambia las ametralladoras por las **Lugers doradas,** y estarás controlando a Steve con sus nuevos juguetes.

Las siguientes cuatro habitaciones son un puro juego de shooter, porque aquí no hay que resolver ningún acertijo. No ahorres munición y olvídate de los objetos mientras juegas con Steve: ¡no le hacen falta! Examina, eso sí, la fotografía con la que va equipado; más tarde te resultará interesante.

Después volverás a tomar las riendas de Claire y sigues a Steve a la siguiente habitación. Un poco después bajas al piso 1F, donde verás una secuencia (¡súper emocionante!). Ve por la puerta de madera del este ❽. Recorre el pasillo (no tomes el ascensor), atraviesa la puerta norte y hazte con el **escudo del águila** de la pared.

Con el escudo del águila y el remedio hemostático puedes volver a la celda del principio del juego (opcional). Dale la medicina al carcelero. En una breve secuencia cinemática, Claire cambia su mechero por una **ganzúa**. Con ella podrás forzar candados sencillos, como los de maletines o cajones, y así conseguir ítems.

Después dirígete a la jaula con la guillotina y coloca el escudo del águila en la puerta ❾. Ve por el pasadizo secreto que se abre y luego toma el camino a la izquierda de Claire y entra en el edificio.

Texto: Frank Glaser

En la siguiente sala te apoderas de otro **maletín** metálico. Puedes abrirlo con la ganzúa y transformar la Beretta M93R en una M93R Burst, ¡es casi tan buena como una ametralladora! Vuelve a la sala de autopsia y hazte con el **ojo de cristal.** Lo encontrarás a los pies del cadáver del forense (¡al que acabas de dar eterno descanso!). Colócaselo al muñeco anatómico en la segunda parte de la sala. Se abre ante ti otro pasillo secreto. Baja las escaleras.

Ahora estás en las salas secretas de prisión B1F. Baja las escaleras hasta llegar a una sala con cuatro estatuas. Toma la **espada** de la estatua de la pared. La estatua del escudo se levantará, y así podrás girarla 180 grados con ayuda de la palanca. Luego mete la espada en el sarcófago (que es en realidad una dama de hierro, de las que se usaban en la Edad Media para torturar a la gente) y te podrás hacer con el **carrete del piano** *(piano roll)*. Sal del edificio por el mismo camino por el que has venido.

Al salir del edificio, toma el camino dirección sur. En la próxima zona hay un baúl de objetos, y unas cajas de madera que bloquean el acceso a la habitación donde mandaste el e-mail. Trepa y empuja la caja para apartarla. Entra y vete a por todos los objetos que dejaste en la caja de seguridad del detector de metales.

Regresa hasta la sala segura del palacio y coloca las Lugers de oro en la puerta ⑩. Así podrás cruzarla. Cuando accedas al ordenador, te pedirán un código de acceso. Para dar con él, necesitas usar una especie de caja de música que hay en esta misma sala, siguiendo las instrucciones que te dan en una nota que hay junto al ordenador. La solución: el número que debes meter en el ordenador es el 1971. Un pasillo secreto se abre ⑪. Ve por ahí y sigue el camino.

Tras serpentear un poco, el camino acaba en unas escaleras. Sube y entra en la residencia privada. Este lugar tiene una decoración muy turbadora. Sube corriendo la escalera de caracol hasta arriba. Atraviesa la puerta al final del camino y espera a que acabe la secuencia cinemática. Después, atraviesa puerta, que hay más al norte. Cierra la tapa de la caja de música y coge la **llave de plata** de la cama. Después deshaz lo andado para volver a la zona de palacio.

Con la llave de plata puedes abrir la puerta al otro lado de la escalera ⑫. Estarás en el casino. Mete el carrete del piano (en el piano, se entiende) y coge al **rey hormiga** (azul) de la máquina tragaperras.

Baja al hall del palacio y ve por la puerta del fondo. Esta vez no recorras el pasillo y pasa por la puerta enfrente con la llave de plata ⑬. Hazte con el **segundo escudo de águila** del suelo. Con el escudo de águila y la tarjeta Biohazard, sales del palacio al pasaje, y de allí al vestíbulo de la Training Facility.

Abre de nuevo la puerta de hierro con la tarjeta Biohazard ⑦. Sigue por el camino hasta llegar a la zona donde Ashford te disparaba con su rifle telescópico. Sube las escaleras para colocar el escudo del águila en el receptáculo de la barandilla. Éste se abrirá y conseguirás la **tarjeta emblema.**

A continuación, y con esta tarjeta en tu poder, busca la escalerilla que hay en esta misma sala (marcada en el mapa con una **X**). Abre el acceso con la tarjeta ⑭ y llegarás donde el escape de gas verde. Sube las escaleras y pasa la puerta. La verja de hierro se abrirá con la tarjeta de emblema ⑮, y dentro encontrarás el **lanzagranadas**. Luego pasa por la puerta del norte. Sólo podrás abrir el armario que está cerca de la puerta con la ganzúa: si la llevas contigo, podrás hacerte con seis granadas de ácido.

Vuelve al ascensor en este piso y dirígete al segundo piso (2F).

Mete la tarjeta del emblema en el lector de tarjetas ⑯ para abrir los accesos. En la sala de ordenadores del fondo encontrarás el **Army Proof.**

Activa el ordenador y observa la sala de experimentación a través de la cámara de seguridad. ¡Deberías saber lo que tienes que hacer! Solución: haz zoom en la parte de la derecha de la habitación, donde se ve un cuadro con un esqueleto, y apúntate el número (1126). Después sal de la habitación usando la puerta del lado. Ahora tienes que bajar las escaleras y volver al vestíbulo de la Training Facility. Allí, utiliza la tarjeta Biohazard junto a la otra puerta de acero ⑰, que se había bloqueado hasta que se ventilase la sala.

Sube las escaleras y ve al laboratorio. Mete el código 1126 que viste con la cámara ⑱. Coge el **cuadro del esqueleto**. Después de la breve secuencia, sal corriendo fuera y baja las escaleras. ¡No pierdas tiempo!

¿Te acuerdas de dónde encontraste el escudo de águila? Compruébalo en nuestro mapa: es en esta misma planta, y lo hemos marcado con una **X**. Tienes que ir allí para colgar el cuadro del esqueleto en la pared. Otra pared se abre y deja al descubierto una zona secreta de la habitación. Coge la **llave de oro** de la mesa y, si tienes la ganzúa, el spray de primeros auxilios de la cómoda.

Hay que volver al palacio. Desde el hall de entrada, toma la puerta del fondo. Vete al fondo a la derecha y abre la puerta doble con la llave dorada ⑲.

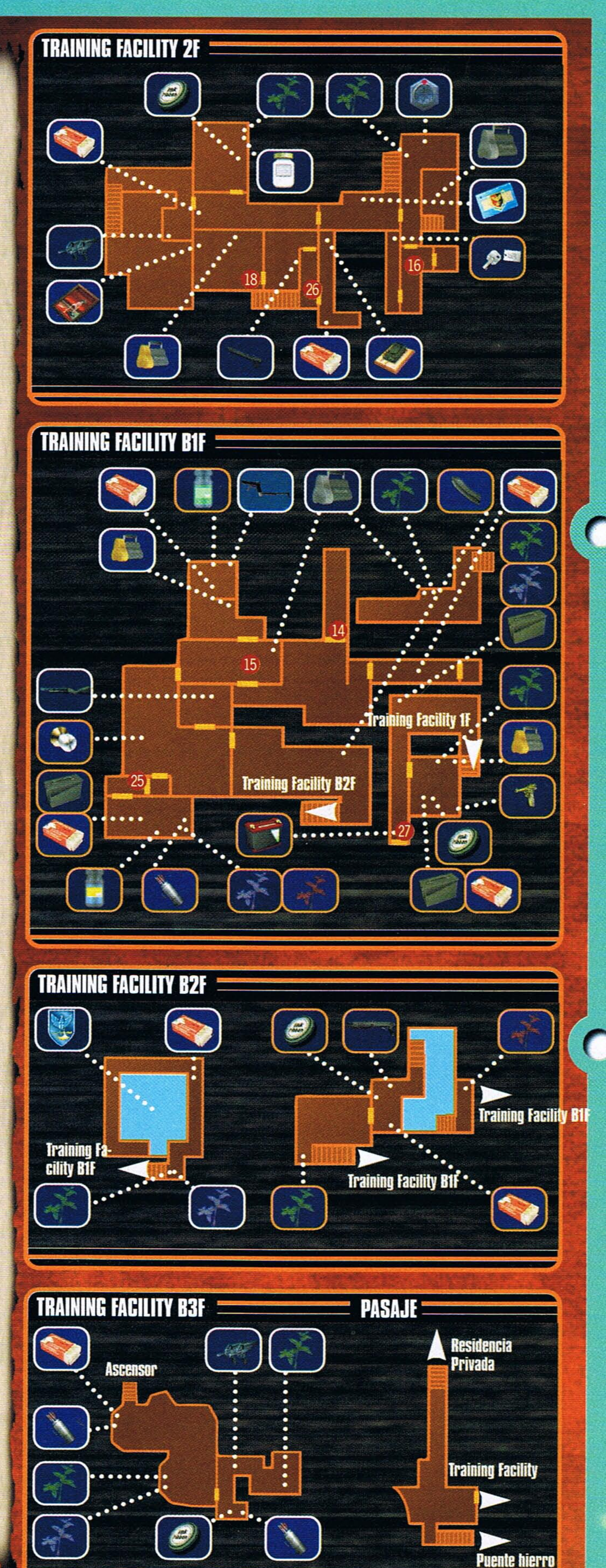
Ahora tienes que pulsar los interruptores de seis cuadros en el orden correcto, para luego darle al botón del cuadro grande. Si te equivocas, sonará una alarma. Pulsa otra vez el botón del cuadro grande para volver a intentarlo. Hay una memo que te da una pista, pero si quieres la solución, el orden es: 1º: la mujer; 2º: hombre con dos niños; 3º: hombre pelirrojo con una taza; 4º: hombre pelirrojo con un plato; 5º: anciano con libro y jarrón; 6º: hombre rubio con candelabro.

Después pulsa el interruptor del cuadro grande, para que se gire y consigas un **jarrón de cerámica**. Examina el jarrón en el inventario para encontrar la **reina hormiga** (roja).

Salva la partida en la sala segura y ve a la residencia con las dos hormigas.

En la habitación de Alexia (derecha) coloca la reina hormiga y llévate el **disco de la caja música.** Hay que llevarlo a la caja de música de Alfred, que se encuentra en la habitación contigua y que podrás abrir con el rey hormiga.

Sube la escalerilla. En la nueva sala, coge la **libélula de plata.** Examínala y podrás quitarle las alas. Mete la libélula en la boca de la hormiga dibujada en la pared. El carrusel gira. Sube la escalerilla que hay en el carrusel.



RESIDENT EVIL: CODE: Veronica

Empuja la caja hacia la derecha contra la vitrina para conseguir el **Air Force Proof.** Vuelve por donde has venido [20]. Tras la secuencia, examina la peluca abandonada para pasar la siguiente secuencia intermedia. Vuelve a la sala segura del palacio. Llévate los dos proofs en tu mochila y corre al submarino, que os llevara a Steve y a ti al aeropuerto.

Cuando hayas llegado allí, atraviesa la puerta de la izquierda, junto al acuario. Steve te está esperando. Coloca los proofs que faltan en el panel [21].

Después de la breve secuencia, coge la **palanca de control** y sal (por la puerta que tiene una luz verde encima). Una vez fuera, tienes que ir ahora por la puerta de la derecha de la habitación del acuario. Sigue el camino hasta que llegues a un pequeño ascensor.

Arriba, haz uso de la palanca de control para hacer subir el puente. Cruza el puente y corre hasta la próxima habitación. Abre el armario con la ganzúa para conseguir un spray de primeros auxilios.

Tirada en medio de unos cadáveres, encontrarás la **llave del aeropuerto.** Vuelve a toda velocidad y baja montada en el ascensor. A la derecha de Claire hay una puerta sellada, que se abre gracias a la llave del aeropuerto [22].

Después estarás en una sala segura (salva la partida y equípate). Cuando acabes, tienes que despejar las cajas que bloquean la puerta del elevador. El truco está en meterlas hacia dentro, no en intentar sacarlas afuera. Empuja la que ya está debajo hacia dentro; luego, empuja la otra hacia la pared del fondo y, después, hacia dentro.

¡El primer encuentro con el Tyrant!: limítate a dispararle con el lanzagranadas. Tienes que intentar pasar a su lado cuando se caiga de boca. ¡No intentes pasar si sólo se arrodilla! Si hace eso, espera con paciencia a que se levante antes de seguir disparándole. Ve al submarino.

En el avión, ármate con lo mejor que tengas: granadas de gas BOW y de ácido. No te olvides de llevarte algunos medios de curación potentes (sprays, mezclas de hierbas). Ve luego al almacén del avión.

TYRANT





Parece imparable, pero con buenas armas, suerte y un poco de estrategia, le ganarás.

Con la siguiente táctica podrás vencer al Tyrant: no te muevas de sitio al principio del enfrentamiento y lanza tres granadas de gas BOW, una tras otra.

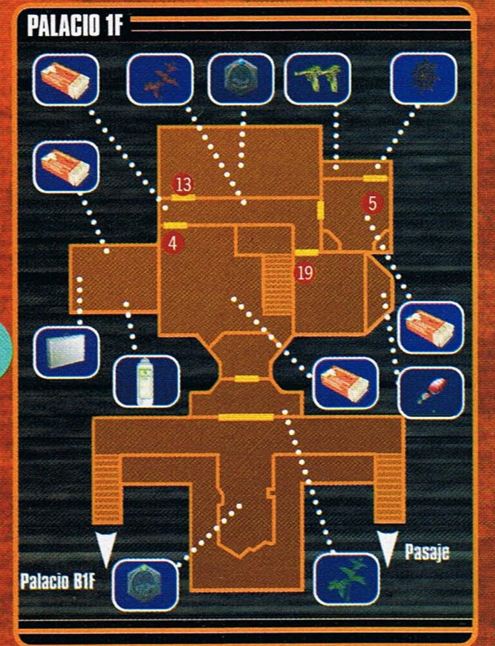
Gira después a la izquierda y pulsa el activador de la catapulta. La caja no va a acabar con el Tyrant, pero al menos te dejará en paz durante un rato.

Carga el lanzagranadas con granadas de ácido, dispara tres veces al monstruo y pasa corriendo delante de él. Seguramente te tirará al suelo. Que no cunda el pánico: puedes levantarte y correr hasta la parte de atrás del avión. Desde allí tienes suficiente tiempo para dispararle muchas granadas de ácido, hasta que empiece a ir más despacio y a perder mucha sangre. En estas condiciones su final está próximo, así que deja de disparar y conserva la sangre fría.

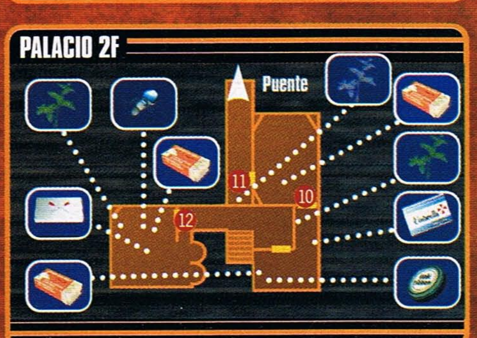
Espera a que se aleje del botón de la catapulta para pasar corriendo alrededor de él, pero sin acercarte demasiado. Pulsa el interruptor cuando esté la luz azul y despídete de él.

Luego corre de vuelta a la cabina del piloto y disfruta de una larga secuencia de vídeo. Pero no creas que la cosa acaba aquí... ¡sólo ha sido el primer GD!

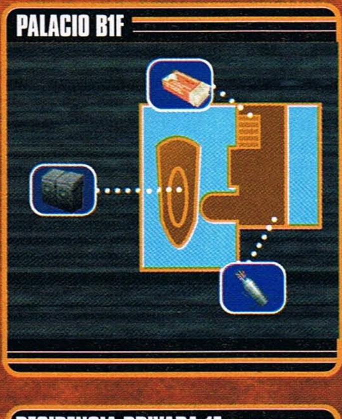
PALACIO 1F



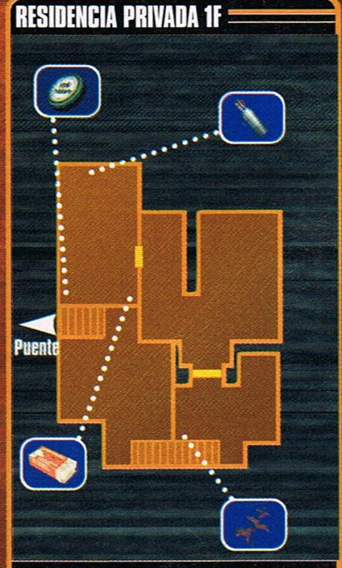
PALACIO 2F



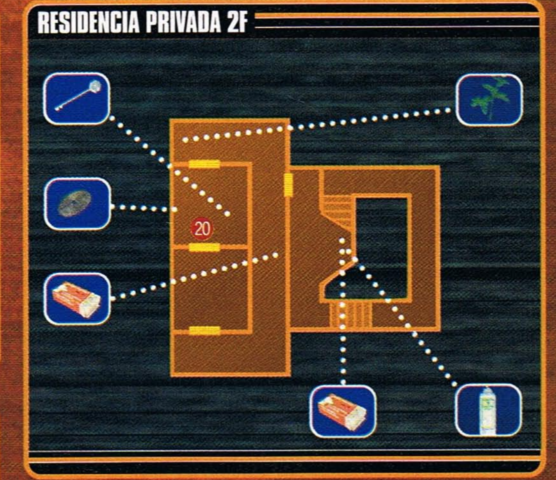
PALACIO B1F



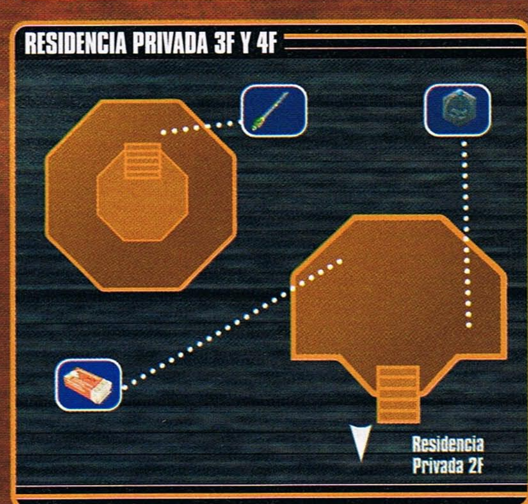
RESIDENCIA PRIVADA 1F



RESIDENCIA PRIVADA 2F



RESIDENCIA PRIVADA 3F Y 4F



MediEvil 2

Con su sonrisa Profidén, Sir Daniel ha venido a SCREENFUN a mostrarnos el camino más corto para acabar con Lord Palethom, ¡acusado de levantar a los muertos de sus tumbas!

CAP. 1

MediEvil 2 es más amplio, más impresionante y tiene más acertijos que el antecesor.

Pasajes de saltos, duelos y puzzles en tiempo real: la segunda aventura de Sir Daniel Fortesque exprime las neuronas de los consoleros. **En estas páginas te enseñamos el camino más rápido y la solución a todos los acertijos hasta la lucha con el conde.** Nos limitamos a mostrar todos los elementos imprescindibles para seguir el desarrollo del juego, pero no te olvides de coger todas las armas, escudos y brebajes que encuentres en tu camino. ¡Directos a tu inventario! Normalmente damos señas sobre el lugar donde se encuentra el cáliz del nivel, que no es imprescindible para ganar, pero hace más fácil sobrevivir.

También describiremos con detalle los enfrentamientos finales si necesitas trucos especiales para vencer, además de tu dominio en la lucha.

En cada párrafo, te explicamos lo que Winston tiene que decir a cada uno de los niveles: los impacientes os ahorraréis estar invocando continuamente al espíritu y obtendréis el conocimiento completo de Winston de forma abreviada.

Winston es el jefe: el nunca actúa ¡solo da órdenes!

1) El museo

En la caja de cristal de la segunda habitación encontrarás la **espada;** la **llave** se esconde un par de habitaciones más allá. En la caja de escaleras hay una botella de energía y dinero. La **pistola** y el **escudo de cobre** (en la primera caja) están en el primer piso.

Antes de atravesar la puerta, tendrás que salvar un precipicio en medio de la pasarela con un salto y hacerte con la segunda botella, para que no tengas que luchar herido. Después de acabar con tres dragones bebés, dirígete a la llama curativa de color verde pasando por la estatua. Deshazte de los soldados.

Después activa el cañón, como se describe en la introducción: la **antorcha** se encuentra en la Display Room, y la **bala de cañón,** en el jardín. La buscada **llave de dinosaurio** está en la pasarela. Pero antes de subirte a ella, deberás quitar de en medio al artillero pesado. Para vencer al primer enemigo final, tendrás que subirte por su columna y atacarle con tu espada en en la cabeza (cuando esté *meditando).* Se reencarnará en un dinosaurio volador cuyo punto débil también está en la cabeza, pero al que dispararás desde lejos y con tu pistola. ¡Ánimo, valiente!



El punto débil del primer enemigo final está en el cogote: sube por su columna ¡y a espadazo limpio! Una vez que le venzas...



... se reencarnará en un dinosaurio alado al que deberás disparar nuevamente ¡No te olvides de la botella curativa!

En el primer nivel, Winston da muchos consejos: te dice que utilices ambas manos y explica cómo cambiar entre una y otra arma. En otro lugar te aconseja pulsar la tecla Ⓐ para que tu escudo no se deteriore. Además, te familiariza con la acción de trepar y te presenta al primer comerciante de baratijas.

Algunos enemigos llevan espada también.

2) Kensington

En el poblado inglés, los magos con su séquito de zombis hacen de las suyas. Los hechiceros son transparentes y, como consecuencia, invulnerables. Sin embargo, sí pueden atacar ¡con sus malditos bastones! Cuando hayas vencido a los cuatro zombis que dirige cada maestro, podrás acabar con éste. ¡Dales fuerte!

Cerca del río encontrarás una **palanca** detrás del muro. Empújala y bajará una plataforma que te llevará hasta el interior de un almacén. Allí tendrás que mover unas cajas para encontrar la ansiada **llave.**

Es mejor que esquives a zombis sin dueño, que te pondrán nervioso. Atraviesa el área de las momias (justo después de la puerta a la izquierda) y encontrarás la **llave del ayuntamiento.**

En la misma habitación hay un arca oscura, que es la única caja que se deja mover. Empújala hasta la carretilla en la que está la única salida y salta hasta la apertura de la pared.



Cuando hayas vencido a los cuatro zombis, el elegante hechicero vestido de frac será vulnerable.



El primer puzzle de empujar cajas del juego te espera en un sombrío almacén de Kensington...



... poco después, tienes que empujar una caja hasta la carretilla para poder salir de la habitación.

La mayor ayuda de Winston es una pista a los numerosos puzzles de empujar cosas que hay en el juego. Emplearás tus conocimientos recientemente aprendidos en la misma sala.

¡Los zombis tienen muy poca esperanza de vida!

3) El mercado

En los caminos y los campos de esta parte casi no encontrarás nada interesante, así que, hasta que no des con las carpas, no podrás continuar tu huesudo camino.

Para vencer al mago chino, deberás esperar hasta el momento de su concentración mágica, cuando pierda su contorno medio transparente y vuelva a ser sólido. ¡El tío, que cambia de estado como el agua!

En la búsqueda de la llave de elefante, volverás a encontrarte al mago en la tienda de campaña, cerca de ambas estatuas de piedra.

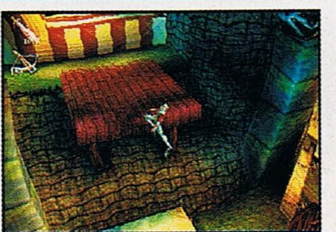
Además a quien le dé por molestar a las mujeres barbudas después de la victoria, tendrá que vérselas con una horda de gnomos. ¡Pequeñitos, pero matones! Cuando salgas de la tienda de campaña por la puerta de atrás, encontrarás el trampolín de Winston. Si consigues dar el primer salto difícil del juego, llegarás a un precipicio con trampolines (que no verás en primer lugar), después a un taller (en la pasarela se encuentra el cáliz de las almas), así como en el establo de un robot elefante. Has de sorprender a este monstruo desde la espalda, al igual que al dragón del museo, pues su talón de aquiles es su sillín. Como premio de tu victoria, obtendrás **una de las dos preciadas llaves.**

Y ahora, ¡a por la segunda! Pero... ¿dónde está? Pues verás, tienes que pasar el nombrado precipicio con saltos precisos sobre los trampolines libres. Antes de saltar, coloca la cámara en la perspectiva ideal. En este complicado pasaje de saltos te atacarán unos gnomos saltarines: acaba con ellos antes de dar el salto en la última plataforma.

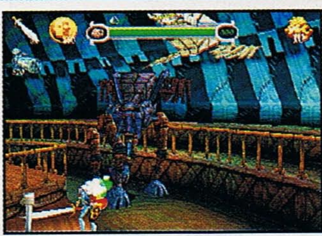
Salta a lo verde (no hacia el escenario) y sigue la meseta alta hasta la puerta en la roca: detrás te espera el segundo elefante robot y la **segunda llave. ¡Por fin!**

Ganarás la batalla final de forma indirecta, dejando caer tres vehículos voladores sobre el malo. Para ello has de tirar de la **palanca** cuando el enemigo pase por delante.

Hazte con el **cáliz de las almas** y vuelve junto al profesor.



El salto en el mercado parece imposible, pero con esfuerzo, una carrerilla, entrenamiento y mucho Cola-Cao... ¡tú puedes!



Este bicho es inmune a los disparos. Utiliza las palancas para que el vehículo volador colgado caiga sobre él. ¡Toma pajarito!

Hablarás con el espíritu benigno sobre los objetivos de los gnomos. Además, Winston te explica el salto de trampolín: mantén pulsada la tecla de saltar y brincarás más y más alto.

4) Observatorio de Greenwich

En primer lugar, vuelve a recoger tu **cabeza**, que se encuentra sobre el tejado del observatorio. Podrás llegar hasta ella con la escalera. Necesitarás utilizarla en la sala de máquinas de un barco que se encuentra al final del muelle para solucionar un acertijo. Coloca tu **cabeza** en la grieta de la pared y cuelga los cuatro **carteles** arriba del todo... ¡Tachán! El puente levadizo del puerto se baja.

Después de pasar por tres barcos y un cobertizo, llegarás al buque naufragado que guarda el buscado cáliz. Pero probablemente todavía no esté lleno, así que deberás volver a por él cuando se haya llenado. Coloca la **palanca** sobre el cobertizo y observa cómo emerge un puentecito del agua. Pese a ello, el hueco entre el puente aparecido y la entrada que te lleva al buque de guerra final es enorme. Lo mejor que puedes hacer es practicar el megasalto con carrerilla en el puerto, para que el ángulo de impulso sea correcto.



¡Malditas aves carroñeras, me han quitado la cabeza! ¡Con lo guapo que yo soy! Tengo que recuperarla como sea...

Del buque de guerra vas al último tramo del puerto y allí has de luchar para llenar el **cáliz de las almas.** Lo peor será volver para hacerte con el valioso objeto. ¡Estoy harto de tanto saltar!

Winston habla sobre unas aves ladronas, y de que en el inventario has de solucionar determinados puzzles. Además, te recuerda que tienes que hacerte con el cáliz de las almas.



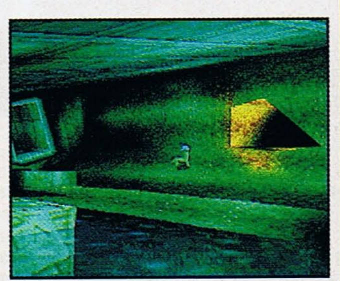
... la utilizaré varias veces en este nivel realizando las tareas más variopintas, ¡y no precisamente pensar! ¿Qué te has creído?



Si ya has colocado tu cabeza en la apertura de la puerta, tendrás que colgar un máximo de cuatro carteles.



En el puerto, la mano y la cabeza se separarán de ti para vivir su vida. ¡Tanto tiempo pegados! Uno de los buques tiene...



... una apertura en el interior, donde te espera, entre otra cosas, una parte de saltos complicada. ¡Y tus dedos, a su bola!

5) Academia marina

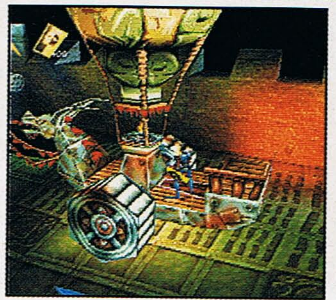
En la parte más alta del tejado del barco naval encontrarás un impresionante globo.

Gracias a la **antorcha** de la pared, el fuego bajo el balón se enciende rápidamente, pero las llamas no son muy fuertes. ¡Necesitas un **fuelle** sea como sea!

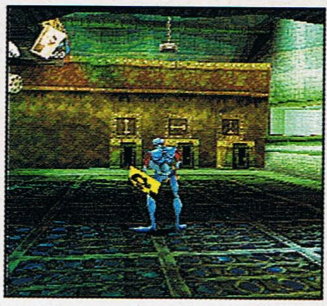
Lo obtendrás cuando soluciones el acertijo en el primer piso del edificio marítimo: las tres **palancas** mueven un artilugio buceador dentro del estanque. Busca bien debajo del agua mediante este proceso y, cerca del medio, encontrarás la herramienta necesaria. ¡Eureka!

Instala finalmente el fuelle en la barquilla del globo aerostático y salta varias veces alrededor: el fuego crece gracias al aire y tu vehículo aéreo se alza... ¡surcando los cielos!

Casi no obtendrás información; Winston te revela que necesitas algo para el fuego del globo, pero no te dice nada acerca del fuelle.

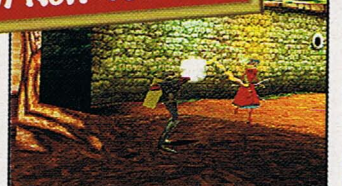


Para avivar el fuego que hay debajo del globo y ponerte a volar, necesitas tener un fuelle. Vete hasta el sótano...



... con la ayuda de tres palancas, pondrás en marcha un buceador que mira por debajo del agua. ¡Ahí lo encontrarás!

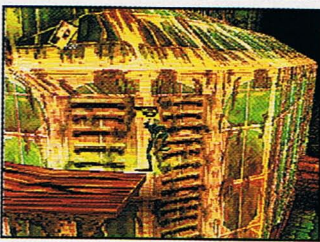
6) Kew Gardens



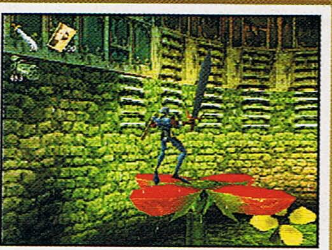
Cambia el arma que tienes en la mano por un suero curativo, para salvar a las personas infectadas. ¡Mejor sanar que dañar!



El invernadero es indestructible, pero si trepas hasta arriba llegarás a un agujero, por el cual...



... puedes salir a los andamios. Llegarás al tejado y a una habitación con la bomba de agua que buscabas. ¡Agüita para todos!



El día en el que llegó la lluvia: si enchufas el ventilador, las plantas del invernadero se convierten en útiles trepadoras.



¡Transforma a tus enemigos-calabaza en suero!

El fantasma te advierte contra las plantas mutantes y te explica cómo salvar a las personas infectadas con el antisuero.

Cuidado con las calabazas gigantes! En este nivel, plantas hechizadas luchan contra hombres. Para evitar que éstas se conviertan en calabazas peores que las de Halloween, utiliza el **suero** en lugar de las armas. Podrás hacerte con él gracias a las calabazas muertas: encontrarás muchas por todos lados.

Si coges la **llave del cobertizo,** una calabaza gigante va rodando hacia ti. Cuando hayas conseguido esquivarla, saca el **ventilador** del cobertizo... ¡Hace mucho calor!

Desde la sala con el puente roto y la planta gigante (¡la regaron un poquito de más!), llegas a una segunda habitación con una casa de cristal. Trepa por el árbol hasta llegar a la baranda que está a media altura; allí encontrarás, además de unos tubos, un pasadizo que te llevará fuera, hasta a los andamios, a los que sólo puedes subir por este lado.

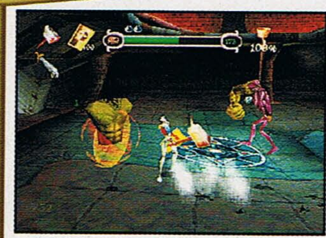
En el tejado del edificio sigue por un puente de hierro, al final del cual te esperará una calabaza gigante. Gira hacia ti; por eso, recorres rápidamente el camino y dejas que el gigante pase delante tuyo. ¡No me apetece mermelada de calabaza!

Después has de atravesar la puerta al final del puente para llegar hasta el ventilador. Enchúfalo y una lluvia regará las plantas del invernadero, de forma que puedes volver a entrar a través del tejado. Vuelve a la primera habitación del palacio y llegarás a las trepadoras de la pared regando los capullos en flor.

Trepa con fuerza hasta una tabla debajo del tejado roto: aquí se encuentra el **ventilador de la sala.** Enchúfalo en la habitación con el súper árbol: aquí también se abre el agua para regar los capullos. Si te has hecho con el **ventilador del invernadero,** te darás cuenta de que la planta grande de la habitación del puente roto se ha convertido en trepadora. Llegarás a otro jardín: salva allí a dos personas en apuros.

Antes de entrar por la apertura de la pared de la última habitación, hazte con el **cáliz de almas:** está encima de la copa del árbol de la habitación del lago.

7) Dankenstein



Persigue las seis partes del cuerpo del monstruo Dankenstein en el patio...



... y llévalas de vuelta al laboratorio con tu practicado sprint de tiempo, donde debes colocarlas en la plataforma de ensamblaje.



Para que tu monstruo pueda mover su culito, también deberás ir por el vagón de carriles. ¡Uau, qué andares!

Con el tiempo pegado! Lord ha creado un horroroso megamonstruo. El profesor planea enfrentarse a él con una creación de su propia cosecha: Dankenstein. Dispones de ocho minutos para encontrar todas las partes del cuerpo y ensamblarlas. Además del límite de tiempo, hay una cuenta atrás de 20 segundos para que lleves hasta su sitio cada miembro encontrado. Para reunirlas todas rápidamente, puedes hacer uso del sprint o del sprint de tiempo. En total necesitas seis miembros: **dos brazos, dos piernas, un torso y un trasero.** Este último pasa en un carro: cógelo cuando pase ante la puerta del laboratorio.

Si antes de la entrega de la última pieza tienes tiempo, hazte también con el **cáliz,** que puedes conseguir durante esta parte del juego.

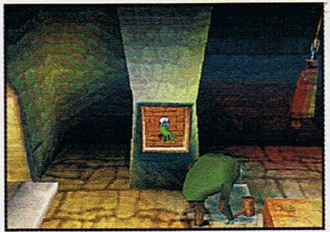
Después te enfrentarás contra el *Monstruo de hierro* en el ruedo.

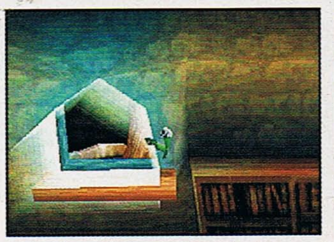
Esta vez es el profesor y no Winston quien te da la información de este nivel. ¡No pierdas ni un minuto en buscar a este fantasmita tan amable...!

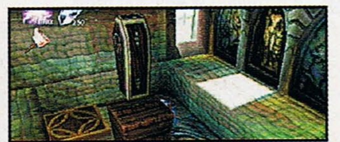
8) Wulfrum Hall

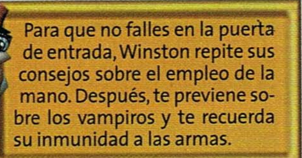

Para obtener la llave de la puerta, tu mano se arrastra a través del respiradero que está abierto. ¡Muy útil una mano despegable!

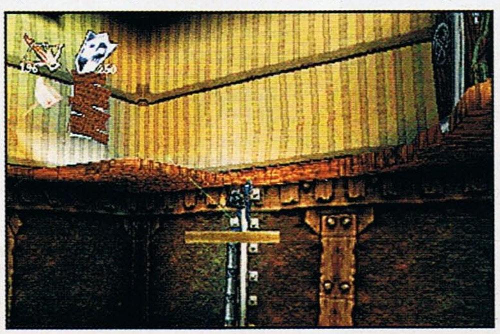

Dentro encontrarás una llave y una botella de vida. Escóndete del guardián debajo de la mesa. ¡A ver cómo me pillas!

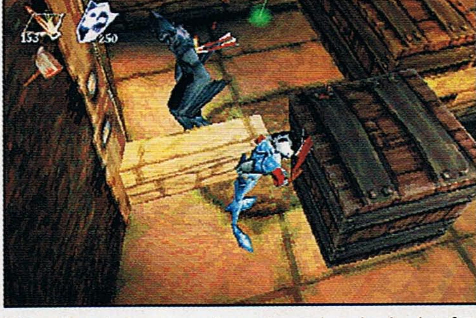

¡Miembros unidos! el diminuto montacargas lleva al mortal grupo formado por la cabeza y la mano al primer piso...


... donde, por los estrechos estantes que se hallan en las librerías de la pared, encontrarás una ventana abierta.


En la segunda sala de sarcófagos, mueve los muebles y rompe las ventanas. ¡Luz para los vampiros!


Para que no falles en la puerta de entrada, Winston repite sus consejos sobre el empleo de la mano. Después, te previene sobre los vampiros y te recuerda su inmunidad a las armas.


En el almacén, la cosa se complica: con el ascensor llegarás a la ventana, que te lleva alrededor de la sala de los sarcófagos (en la imagen de la derecha). Muévelos de sitio.


Mueve las cajas para que el vampiro acabe sobre la plataforma levadiza y bajo los rayos del sol, su final no será un final feliz, pero ¿a quién le gustan los vampiros?



Mientras que Kiya se abre camino hacia Whitechapel, visitas el sombrío Wulfrum Hall. Puesto que la entrada principal está cerrada, separa la **cabeza** del tronco y deja caer la **mano** por detrás del muro a la derecha de la entrada principal, para que se cuele por la puerta abierta. Puedes escapar del guardián fácilmente, porque está cojo: bastará con que te metas debajo de la mesa, por ejemplo. Eso sí, como consiga hacerse contigo, mandará tu mano a tomar vientos.

Cuando hayas encontrado la **llave** de la segunda habitación, vuelve a la primera, dirígete a la losa y salta después rápidamente en el montacargas. Podrás quitarte de encima al molesto chavalín del primer piso con un sprint turbo. Encuentra la sala con la chimenea y las estanterías de libros: detrás del mueble hay una ventana abierta.

Ahora, Sir Dan Fortesque completo, ¡con su culito y todo!, entra en las salas, lucha con espada y martillo contra los guardianes y se abre camino a través del pasillo cerrado hacia el hall de entrada. ¡Cuélate por la nueva apertura!

Después, dirígete a la derecha a través de la puerta más trasera de las dos que encuentres. Desplaza ambos sarcófagos desde detrás hasta la ventana, y rómpela con el martillo. Con la luz del sol, los vampiros, que de otra forma son indestructibles, se mueren. Haz limpieza en las tres habitaciones del piso desplazando muebles. En la tercera sólo encontrarás la ventana sobre la plataforma vacilante. Lucha hasta llegar al alféizar y deja pasar tres rayos de sol. Ahora tienes que desplazar los sarcófagos hacia la posición correcta y colocarlos en los rincones regados por luz. Si tocas la alfombra verde, salta una alarma y los vampiros salen de sus sueños.

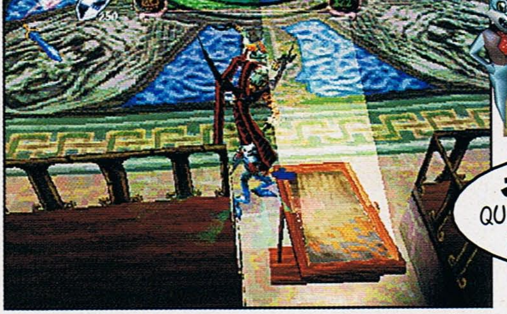
Después de que se chamusquen seis de ellos, se abre una puerta de almacén en el sexto piso. Alcanzarás a dos vampiros que se encuentran allí con saltos, que te resultarán incómodos por la perspectiva de la cámara. Si los vampiros corren por libre, enciérralos cerca del ascensor y súbelos a la caja. El cáliz ya está lleno.

A través de la segunda puerta de almacén, que también está abierta, llegarás a una sala con una **palanca.** Actívala y se alzará la lámpara de araña. Verás una ventana atrancada, a la que llegas por las escaleras (a mitad de camino has de ir por la derecha, hacia una fuente curativa). Cuando hayas enviado la lámpara arriba del todo con la palanca y hayas llevado todos los sarcófagos a la luz del sol, vuelve a la barandilla: allí se ha abierto una puerta.

¡Esto no tiene ni pies ni cabeza...!

9) El conde


En la primera ronda reflejas el plasma con el espejo para darle el conde. Después de un par de ataques cambia de forma...


...para rematarle, coloca los cuatro espejos de forma que iluminen toda la habitación con rayos de sol ¡Él odia la luz!

¡Haz caso al consejo de Winston de salvar el juego! Además el fantasma te revela el camino hacia la victoria contra el jefe de los vampiros: utiliza tu ingenio, no las armas.

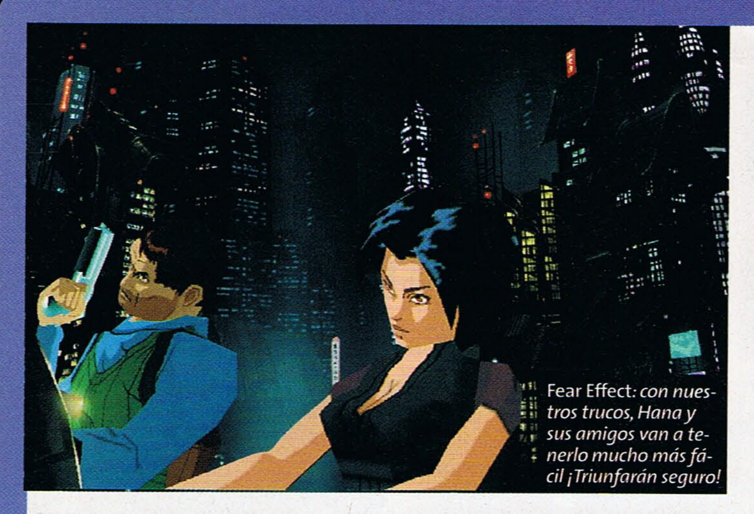


Salva y equípate donde el vendedor, pues ahora te espera una de las luchas más duras.

El conde te arrincona con distintos ataques mágicos: puedes escapar de sus murciélagos con un sprint, esquivar sus bolas de plasma de colores saltando a la izquierda y derecha. El consejo de Winston es fundamental para encontrar la forma de batir la invulnerabilidad del conde: en lugar de luchar cuerpo a cuerpo, vencele con sus propias armas, haciendo rebotar sus disparos de plasma con un **espejo**.

En cuanto cambie de forma y se rompan las ventanas, cambia de táctica: con unos golpes conseguirás dar la vuelta a cuatro espejos que hay en los pasillos, intenta sorprender al conde con el reflejo de rayos de sol. Cuando hayas iluminado toda la sala poniendo los espejos inclinados, el maestro de los vampiros estará en serios apuros: si logras reflejar los rayos en dos ocasiones, el conde se quemará. ¡Ya has vencido a uno de los peores jefes! Sir Daniel ¡Eres un valiente!

Texto: Elena Castellanos



Fear Effect: con nuestros trucos, Hana y sus amigos van a tenerlo mucho más fácil ¡Triunfarán seguro!

Fear Effect

Introduce los códigos de la caja del **menú de opciones** bajo *the Team*. La pantalla de créditos se pone brevemente en rojo.

Cheats

Truco	Código
Inmortalidad:	[L1] △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ → □
Munición completa:	[L1] △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ← △
Armas de fuego que matan con un único disparo:	[L1] △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ↓ [R1]
Modo experto:	↓ ↓ ↓ △ ↓ ↓ ↓ □ ← →
Resolver acertijos:	[L1] △ ↑ ↓ ○ ○ ↓ ↓ ↓ ↑



Introduce el codigo en el punto de menú the Team. *Como confirmación...*



... parpadea la imagen de créditos.



[L1] △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ → □: *si al bajar unas escaleras te están disparando todo el rato, puedes reírte de tus enemigos con tu nuevo poder de inmortalidad...*



[L1] △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ↓ [R1]: *... y acaba con ellos mediante un único disparo. Así podrás pasar las partes más difíciles de este juego que a veces resulta tan injustamente difícil y frustrante.*

Killer Loop

Para activar **vehículos de bonus,** mantén pulsada la tecla START en el **menú de inicio** y después introduce uno de los siguientes códigos.

Cheats

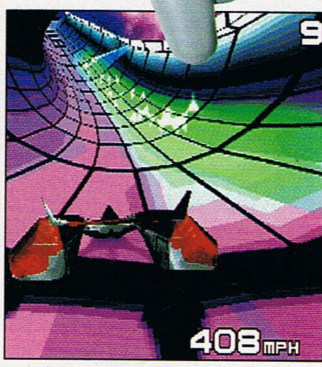
Pulso clase 2: ↑ ← ↑ ← ↓ ← ↑ ←	H&K clase 2: ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ ←
Pulso clase 3: ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ →	H&K clase 3: ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ →
Pulso clase 4: ↓ ← ↑ → ↓ → ↑ ←	Reac clase 1: ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ →



Mantén pulsada la tecla START *e introduce uno de los códigos...*



↓ ← ↑ → ↓ → ↑ ←: *... para obtener un vehículo bonus, con el que puedas...*



... disfrutar de las pistas rápidas. Pon a prueba todos tus nuevos coches ¡Guauh!

Trick'n Snowboarder

Personajes *Resident Evil*

En la **pantalla *Press Start*** de la derecha, pulsa rápidamente las teclas △ △ ✕ ✕ □ ○ □ ○. Un ruido confirma la entrada correcta. Comienza un nuevo juego en el **modo *Free.*** Con [R2] podrás elegir algún personaje de *Resident Evil* en el menú de elección de personajes.



△ △ ✕ ✕ □ ○ □ ○: *es una obligación para todos los fans de Resident Evil. Introduce el código. Oirás un ruido...*



... después de elegir el modo Free.



Cuando pulses en la elección de personajes la tecla [R2] *entre tus snowboarders, podrás contar con el corpulento Leon...*



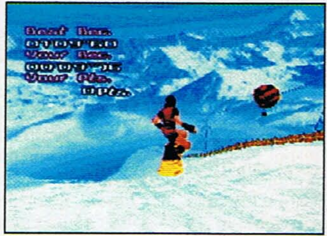
... o la superestupenda Claire...



... e incluso a Zombie. Aunque está un poco más demacrado que sus compañeros, cuando se sube a la tabla...



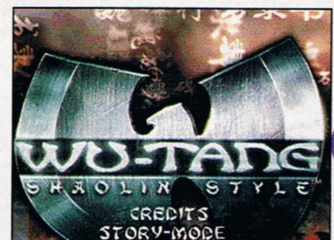
... demuestra que tiene suficientes energía. Esperemos que siga así ¡y que no vaya perdiendo por ahí los miembros!



Y aquí ya tienes a Claire detrás de él ¡Si a esta chica no hay zombie que se le resista!

Wu Tang – Shaolin Style

Todos los personajes: en el menú principal, pulsa → → ← ← ← ← □ ○ □ ○.



¡Éste es el mejor sitio para tu cheat!



Con todos los personajes activados, controlados por hombre o computadora,...



... empieza la pelea con quien prefieras.

Texto: Elena Castellanos



Rayman 2

Durante el juego pulsa **[ESC]** para que aparezca el menú. Introduce uno de los siguientes códigos.

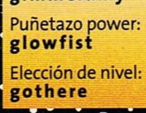
Cheats

Más energía vital:
gimmelife

Obtener 5 Lums:
gimmelumy

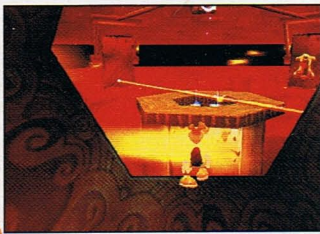
Puñetazo power:
glowfist

Elección de nivel:
gothere

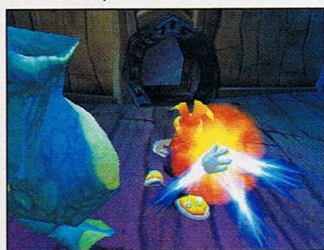




gothere: *escoge el nivel que quieras...*



... salta distancias desconocidas y ponte a hacer siempre nuevas tareas...



glowfist: *... que a veces podrás solucionar más rápido con el puñetazo power.*



gimmelife: *si de repente te encuentras sin fuerza, sólo tienes que teclear este truco; ¡recuperarás toda la energía!*

Age of Wonders

Arranca en primer lugar el juego con el comando **aow.exe beatrix.** Durante el juego pulsa la combinación **[Ctrl]+[Shift]+[C].** Una campanada te indica que es correcto. Pero durante la campanada has de introducir uno de los siguientes códigos para activar la función correspondiente.

Cheats

Obtener 1.000 piezas de oro:
gold

Obtener 1.000 cristales maná:
mana

Desactivar niebla en la lucha:
fog

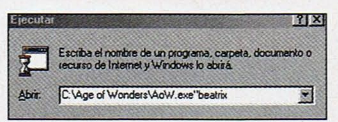
Descubrir todo el mapa:
explore

Investigar todos los hechizos:
research

Ocupar las ciudades libres:
towns

Pasar el nivel:
win

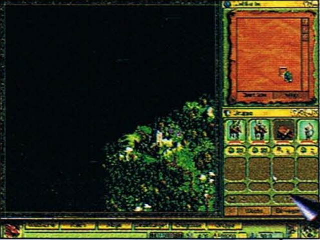
Perder el nivel:
lose



Arranca el juego desde la ventana Ejecutar del menú de inicio de Windows. Escribe la ruta de acceso al juego junto con la extensión indicada: aow.exe beatrix.



gold: *como dice el nombre, cada vez que introduzcas este cheat aumenta tu potencial económico en 1.000 piezas de oro.*



¿Quieres ver algo más? Introduce...



... explore *como cheat y tendrás vista libre por todos los lados.*



towns: *había tantas casas sin dueño que tuve que ocuparlas.*

The Wheel of Time

Durante el juego, abre la consola e introduce los siguientes códigos.

Cheats

Todos los hechizos:
Allammo

Clipping mode:
ghost

Volar:
fly

Congelar los personajes no jugadores:
playersonly

Modo Dios:
god

Invisible:
invisible 1

Volver a ser visible:
invisible 0

Seleccionar nivel:
switchlevel url

Variar la velocidad del juego:
slomo

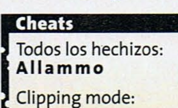
Aniquilar a todos los enemigos:
killall

Matar a los enemigos indicados:
killall+*clase* (p.ej., warrior)

Crear objeto:
summon+*objeto*

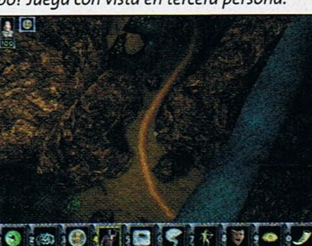
Cámara en tercera persona:
behindwiew1

Para volver a la primera persona:
behindwiew0





allammo: *¿quieres utilizar todos los hechizos? Embruja a todo el que pilles.*



behindview1: *¿quieres verte todo el tiempo? Juega con vista en tercera persona.*



fly: *¡qué bonito resulta todo visto desde el cielo! Es una gozada esto de volar...*

... y, si quieres, puedes verte surcando los cielos. Con nuestros trucos, ¡serás infalible!



The Wheel of Time está basado en las novelas épicas del escritor Robert Jordan.

NINTENDO

Paperboy

Introduce los cheats en *Secret Codes* del **menú de opciones**. Como confirmación de la entrada correcta, el código se guarda en una lista, en la que puedes activar y desactivar los trucos más tarde.



Cheats

Elección de nivel: **OBVIOUS**

Invencibilidad: **INVINC**

Tiempo ilimitado en todas las misiones: **NOBUNDLE**

Saltos más largos: **MOON**

Boost del cohete: **GOFAST**

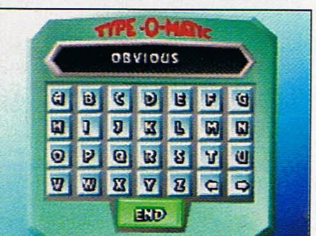
Modo *Turbo*: **RUSH**

Modo *cámara lenta*: **WAKING**

Paperboy encogido: **LITTLE**

Visión de lejos limitada: **MAGOO**

Ruidos Cartoon: **THUNK**



Introduce los cheats en el punto de menú Secret Codes del menú de opciones.



Todos los códigos pueden ser activados o desactivados en esta lista.



OBVIOUS: *¿quieres echar un vistazo al final del juego... o a vuestro final?*



NOBUNDLE: *han llegado un montón de periódicos, ¿quién va a leerlos todos?*

Toy Story 2

Para la **elección de nivel,** pulsa en la **pantalla de título** 4x START (▲), 2x START (▼), 2x START (▲), 3x con la cruz de mando analógica. El ruido de un animal confirma que la introducción ha sido correcta. Cuando comience un nuevo juego, podrás escoger todos los niveles.



Introduce aquí el código con el stick analógico; oirás el ruido de un animal...



... y podréis lanzaros de inmediato a la lucha final contra los buscadores de oro.



Buzz Lightyear mira al futuro digital. ¡Habrá continuación!

DREAMCAST

NBA 2K

Introduce los cheats bajo *Trucos* en el **menú de opciones,** para activar la función de truco correspondiente.

Cheats

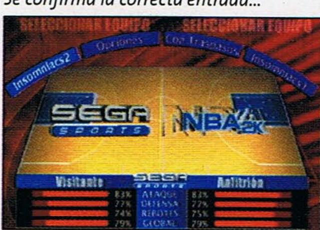
3 bonus teams: **DEVDUDES**	Pies grandes: **BIGFOOT**
Jug. grandes: **MONSTER**	Balón grande: **BEACHBOYS**
Jug. pequeños: **LITTLEGUY**	Entrenadores heridos: **COACHOUCH**
Jugadores gordos: **DOUGHBOY**	Jugadores aplastados: **SQUISHY**
Cabezones: **FATHEAD**	



En la pantalla principal, vete al menú de opciones. Allí encontrarás la entrada de trucos donde debes meter los códigos.



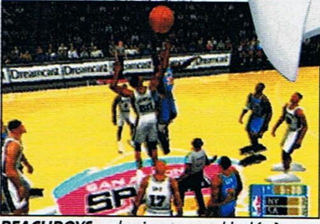
Se confirma la correcta entrada...



DEVDUDES: *ya puedes elegir tres equipos nuevos para tus partidos.*



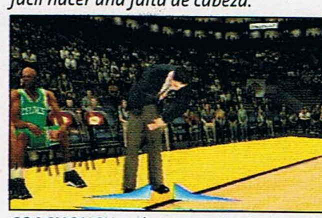
DOUGHBOY: *con esos mastodontes, no hay quien juegue ágilmente... ¡Menos bollos y más entrenamiento!*



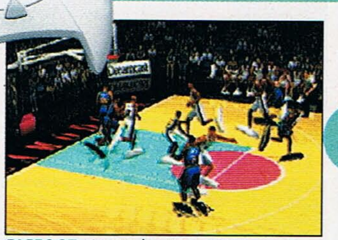
BEACHBOYS: *¿alguien no ve el balón?*



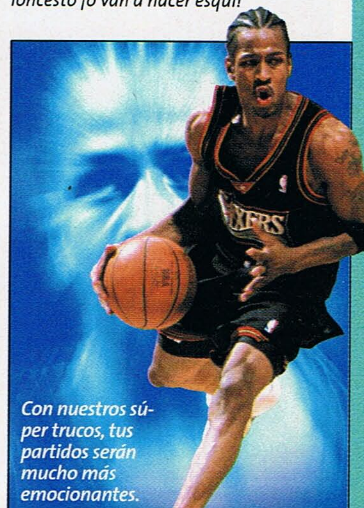
FATHEAD: *con esos súper melones será fácil hacer una falta de cabeza.*



COACHOUCH: *¡al entrenador le dan dolores! ¿Será porque su equipo está jugando fatal?*



BIGFOOT: *¡Menudas peanas! No se sabe si estos chicos están jugando al baloncesto ¡o van a hacer esquí!*



Con nuestros súper trucos, tus partidos serán mucho más emocionantes.

Textos: Elena Castellanos

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

La andadura de 'Tony Hawk's Skateboarding' es imparable. Ahora llega la conversión que faltaba: la de Dreamcast. ¡Prepara tu tabla!

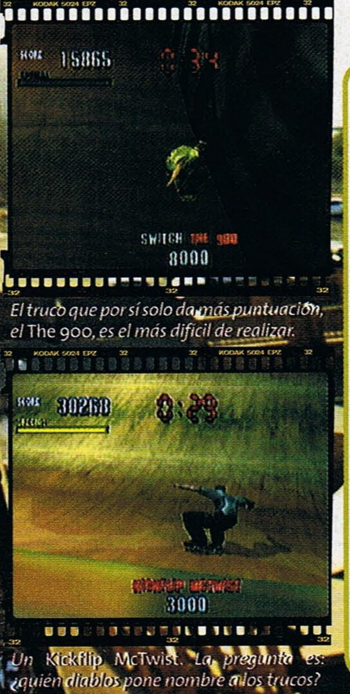
¡Alucinante! Pensad que está a cinco metros del suelo, que tiene el cuerpo retorcido haciendo un truco... ¡y todavía le queda tiempo para posar!

Al elegir el modelo de tabla, deberás ajustar los ejes para así torcer más o menos. Por último, unas ruedas chulas completan el kit.

Las posibilidades que te ofrecen los niveles de hacer grandes combos es casi infinita.

Tony Hawk es el rey del deporte del skateboarding, además él inventó la mayoría de los trucos actuales, y nos lo demuestra haciendo un bonito Transfer de un Bowl a un Quarter-Pipe. Todo ello adornado por un excelente Tailgrab.

Pese a su alto contenido arcade, no es tan fácil conseguir una gran puntuación, ya que, cuanto más repitas un truco, menos valdrá.



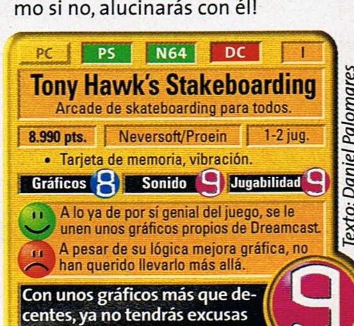
El truco que por sí solo da más puntuación, el The 900, es el más difícil de realizar.

Un Kickflip McTwist. La pregunta es: ¿quién diablos pone nombre a los trucos?

Ya son tres las plataformas que disfrutan de los trucos de Tony Hawk, Elissa Steamer o Bucky Lasek, entre otros, y también ésta es la tercera vez que os ofrecemos *Tony Hawk's Skateboarding* en SCREENFUN. **Éste es un juego que, en su versión para Dreamcast, resulta sobresaliente en todos sus aspectos.** Ya de por sí contaba con una excelente ambientación, mezcla de gran jugabilidad y calidad sonora (tanto por los sonidos que produce el skater al patinar como por su impresionante banda sonora); ahora, se le une en esta versión unos gráficos que, sin ser de los que quitan el hipo, sí terminan de encumbrar al juego a los puestos de honor que se ha ganado a pulso.

En su contra hay que decir que, en esta nueva conversión a Dreamcast, no se le han añadido ni nuevos niveles ni nuevos skaters al juego (¿tan difícil era incluir un nuevo personaje, por lo menos?), aunque no logran empañar su gran categoría. *Tony Hawk's Skateboarding (Tony Hawk's Pro Skateboarding* en los Estados Unidos) es el mejor juego de skate en cualquiera de las tres consolas a las que se ha portado.

¡Tanto si practicas este deporte como si no, alucinarás con él!



Texto: Daniel Palomares

INFO
Tony Hawk



¿Pero quién es el tal Tony y por qué le han hecho este juego? Pues Tony Hawk es, simplemente, ¡el mejor skater de todos los tiempos! Tony empezó en el skate cuando este deporte acababa de aparecer en la escena estadounidense, y rápidamente despuntó entre todos los skaters californianos, convirtiéndose en el estandarte de este deporte hasta nuestros días. La mayoría de los trucos que puedes hacer en el juego los inventó él, con lo que puedes imaginar la talla de este campeón. Además ha sido el único que ha conseguido hacer un 'The 900', es decir ¡dar dos vueltas y media en el aire!


El opening del juego es un increíble FMV estilo videoclip. ¡Square se supera!



La historia la cuentan escenas de vídeo generadas con los gráficos del juego.



Dañando localizaciones concretas del enemigo, puedes cancelar algunos de sus ataques especiales.

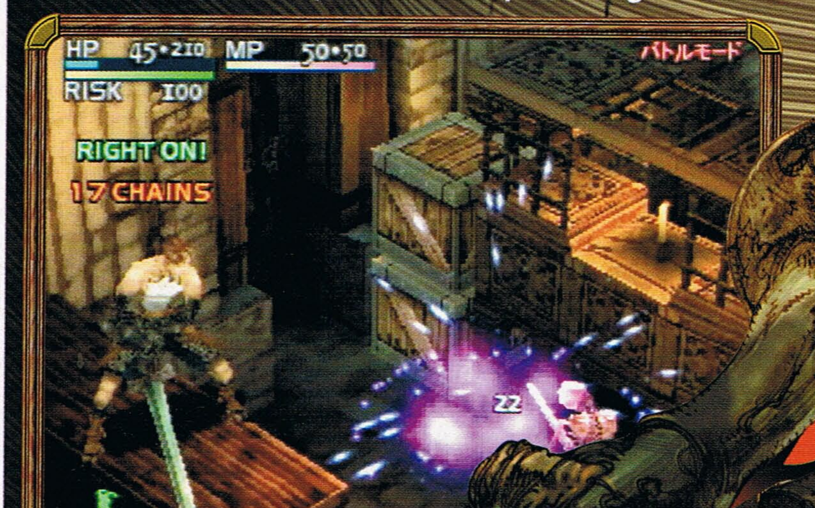
VAGRANT STORY™

¡Rompe con todo! Éste 'dungeon crawler' es técnicamente sublime, y rebosa atmósfera y personalidad. El único problema es que no será un plato del gusto de todos...

Vagrant Story no deja a nadie indiferente: o lo amas incondicionalmente o lo odias sin remisión. Desde un punto de vista técnico es impecable, mientras que su concepto de juego y compleja mecánica no van a ser recibidos con igual entusiasmo por todos los jugadores.

¿En qué consiste, entonces, este nuevo juego de Square? Interpretas el papel de Ashley, un agente secreto medieval al que muy bien se le podría considerar el ejército de un solo hombre. **Tienes que recorrer unas ruinas repletas de monstruos utilizando el acero y la magia por igual, resolviendo puzzles que te impiden el paso y viendo escenas de vídeo intermedias.** Éstas no sólo son técnicamente extraordinarias, sino que cuentan una historia dramática, oscura y épica. Progresar en el juego no está sólo motivado por ganar más habilidades, encontrar nuevos monstruos y equipamiento, sino también por el deseo de ver la siguiente secuencia pregrabada. ¡Son como un cómic animado!

El sistema de combate es bastante complejo; algo lógico porque, sin personajes con los que interactuar, extensos mundos que explorar ni ciudades que visitar, las peleas y la microgestión del inventario se llevan el peso del juego. **Es obligatorio estudiarse a fondo los manuales para captar todas las pequeñas sutilezas del sistema, porque no hay ningún tipo de tutorial guiado para explicarlas.** El hecho de que todo esté en inglés es un obstáculo más para su comprensión (o quizá, teniendo en cuenta las pésimas traducciones que nos hacen a veces, una ayuda).



Pulsa el botón justo al golpear y tendrás un golpe extra. ¡Si eres rápido y preciso, puedes hacer combos infinitos!



Pulsa un botón justo cuando te pegan para aplicar una de las técnicas defensivas que has designado.

A Ashley le acompaña Merlose, una atractiva agente a la que no tardan en secuestrar. ¿Adivinas a quién le toca rescatarla?

El bestiario

CRAB Monstruosos jefes de final de fase como éste tienen un tamaño muy considerable.


DRAGON El terrible aliento de fuego de los dragones afecta a varias localizaciones a la vez.


EVIL Esta siniestra armadura te ataca también con hechizos.

GOLEM Esta construcción mágica es difícil de dañar y pega fuerte. Usa técnicas defensivas con ella.

HUMAN Los secuaces de Sydney también te salen al paso.



Al abrir la esfera de alcance, el tiempo se detiene para que elijas el blanco.

Tras leer los grimoiros, Ashley aprende conjuros de cuatro categorías de magia.

El raquítico Sydney bien podría ser el precursor de los megalómanos modernos.

Al encajar daños, cada una de las localizaciones afectadas (brazo derecho, brazo izquierdo, pecho...) se hace más resistente al tipo de ataque recibido.

Al final de cada fase, se te recompensa con un duro combate con un impresionante jefe final.

Ponerse a trastear con los cubos en mitad de un combate es una pésima idea.

La puntuación de las fases se registra por si quieres luego superar tus marcas.

Las pegas que se le pueden poner a los **gráficos y el sonido** son menores: los escenarios son visualmente un poco repetitivos (todo transcurre en un solo dungeon), y no hay un atisbo de voz ni en los combates ni en las escenas de vídeo. En cuanto a la **jugabilidad,** advertir que casi todos los puzzles se basan en la manipulación de distintos tipos de cubos.

Dejando a un lado estas pequeñas quejas, el juego es técnicamente espléndido en los tres apartados. Aun así, no podemos evitar tener nuestras reservas a la hora de recomendarlo. **La extraña mezcla de combate táctico por turnos y en tiempo real puede gustarte o no, según tus preferencias. Y si no te gusta, todo el juego se viene abajo.** Lo mismo se puede decir de los persistentes puzzles de cubos.

Este título no va a agradar a todo el mundo, pero es una maravilla, ¡eso que no lo dude nadie!

PC | PS | N64 | DC | I

Vagrant Story
Rol de acción y calabozo para expertos.

7.490 pts. | Square | 1 jugador

• Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Ambientación. Apartado técnico. Historia. Muy cinemático. Combate original.

Sin voz. Puzzles monótonos. El sistema de combate puede no gustar. Lineal.

¡Genial! Pero su complejidad y sutilezas lo apartan del gran público: ¡es sólo para expertos! **8**

Texto: Gabriel Pérez Ayala

LIZARD Los insidiosos hombres-lagarto son más duros de lo que parecen, y sus ataques son fuertes y rápidos.

MINOTAUR El primer jefe final. Tras derrotarlo, empezarás a recordar tus técnicas especiales de combate.

PHANTOM Se valen de poderes mágicos y teleportación para atacarte a distancia.

SKELETON Algunos parecen inanimados hasta que te acercas, momento en que despiertan.

WOLF Junto con los murciélagos, son las primeras bestias que te encuentras.

INFO

Diccionario de las tropas

Las dos alianzas enemigas en *Ground Control* disponen de unidades relativamente iguales, a pesar de contar con tecnologías totalmente opuestas. La información aquí contenida se refiere, por tanto, a tropas de ambos bandos.

La **infantería** tiene una gran ventaja: puede escalar pendientes inclinadas.

Los exploradores son rápidos e ideales como punta de lanza de la artillería.

Los tanques pesados no pueden defenderse contra ataques aéreos enemigos.

La artillería es muy poderosa. Sin embargo, los proyectiles vuelan muy despacio.

El **vehículo-APC** puede trasladar a tus tropas de a pie y repara las unidades dañadas.

Los aviones son muy rápidos, pero están poco armados y resultan vulnerables.

GROUND CONTROL

Los marines de la Crayven están bien blindados, pero son muy lentos.



Los bombarderos de la Crayven no tienen nada que hacer contra los cazas de la Order.



Cazadores alpinos: sólo la infantería puede escalar estas inclinadas pendientes.



Las tropas de a pie pueden esconderse eficazmente en los secos prados.

Sin construcción de base y sin gestión de recursos. En su lugar, 'Ground Control' se concentra en lo esencial: táctica de lucha y estrategia.

Nos encontramos en el año 2419. Para hacer justicia a los clichés de la ciencia ficción, la Tierra está totalmente quemada. Todas las materias primas se han consumido, la naturaleza ha muerto y la Humanidad quiere escapar a toda costa. El planeta Krig 7B parece el lugar indicado. En la tierra, las dos alianzas dominantes luchan por el control del nuevo hogar de los terrícolas. Se trata de una batalla sin cuartel entre la Crayven Corporation y la Order of the New Dawn. Como de costumbre, tomarás el papel de un comandante que habrá de borrar al enemigo de la faz del planeta en quince misiones.

Al principio no podrás elegir la alianza para la que blandirás armas. Cuando hayas acabado la campaña luchando en el lado de la Crayven Corporation, podrás dar órdenes a los hombres de la Order.

***Ground Control* se puede clasificar como un complejo juego de estrategia en tiempo real. Sin embargo, no utiliza los típicos elementos de este género.** Así, no tienes que construirte tu propia base, ni recolectar grandes cantidades de tiberium o de cualquier otra materia prima. Por lo tanto la 'estrategia del rodillo' no vale: acumular y acumular unidades para luego machacar al enemigo en un paseo triunfal. ¡Esta vez hay que usar más el cerebro! Así, el jugador deberá elegir con mucho tiento las unidades que subirán a las naves de desembarco, su configuración y las armas especiales con las que va a equiparlas.

Cuando aterrices en la superficie de Krig 7B, el equipo de radiocomunicaciones continuas te informará sobre los cambios en la marcha de la misión y sobre los nuevos objetivos. Deberás neutralizar a los enemigos, atacar sus

A causa de su débil blindaje, los aviones deben atacar con mucha precaución.

La infantería Crusader tiene igual potencia de fuego que los soldados de la Crayven.

Rico en efectos: los tanques oruga levantan polvo y dejan huellas.

Casi imbatible: la artillería dispara a enormes distancias...

...y destroza, por ejemplo, torres de defensa enemigas en cuestión de segundos.

Antes de cada misión aparecerá un informe con el resumen de la historia.

Sólo los tanques pesados serán un problema para los marines.

bases o hacerte cargo de artefactos extraterrestres, porque de hecho utilizarás tecnología punta alienígena. Además, tendrás que defender tus propias instalaciones y pasos de gran valor a nivel estratégico, así como proteger a importantes civiles. **Vigila con sumo cuidado el vehículo APC (tu centro de mando), ya que si lo destruyen, tu misión habrá fracasado.**

En el fragor de la batalla, manejarás a tus unidades agrupadas por escuadrones, a través de paisajes montañosos en 3D. Gracias a un cómodo manejo de la cámara no tendrás problemas para meterte en la acción. Hay que tener en cuenta las ventajas del terreno, el peligro del 'fuego amigo' y los ángulos de disparo.

Ante todo, la jugabilidad de *Ground Control* requiere de tus conocimientos tácticos: es preferible vencer sin sufrir demasiadas bajas, ya que las que sobrevivan a una misión, pueden mejorar sus habilidades. ¡La veteranía es un grado!

Lo más espectacular de *Ground Control* es su atmósfera. Los rápidos gráficos 3D, ricos en efectos y con llamativas texturas, en combinación con una banda sonora adecuada, producen un extraordinario conjunto de gran efecto. El inteligente diseño de las unidades permite un amplio abanico de opciones tácticas, las misiones están brillantemente pensadas y la inteligencia artificial del enemigo se mueve en un alto nivel.

Las partidas multijugador también ofrecen innovaciones: te puedes incorporar a una batalla en curso como si se tratara de un deathmatch de *Quake*. El que más unidades haya destruido al final del juego se proclama ganador.

Desde *Homeworld*, ningún juego de estrategia 3D lo había hecho tan bién. ¡Lucha por el control!


PC | PS2 | N64 | DC | !

Ground Control

Estrategia en tiempo real para avanzados y expertos.

6.995 pts. | Sierra/Havas | 1-8 jug.

Mín.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 98, 400 MB HD, tarjeta GeForce.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Buen diseño de unidades, buen contenido táctico, gráficos 3D bien ambientados.

Algo difícil para principiantes, sólo se puede elegir una campaña cada vez.

Muy conseguido, buen contenido de batallas tácticas con ambiente magnífico. 9

Texto: J. Orge



¿Qué tanque elijo? En este menú podrás configurar tus unidades.


Peligro: la infantería Torpedo, de la Order, ataca a tus tropas.


Infantería de la Order: tendrás que luchar contra ellos en la primera campaña.

TOMB RAIDER

La intrépida Lara debuta en Game Boy Color con una dimensión menos. ¡Ahora podrá acompañarte a donde quieras!



¿Me abren? En tu consola portátil, tampoco te librarás de buscar y accionar las palanquitas de turno.

Los gráficos son de lo mejorcito que se ha visto para GBC. ¡Lara luce el mismo tipazo!

Hay saltos muy difíciles, sobre todo si te esperan.

Podrás ver a la bella ¡incluso nadando y buceando! Eso sí, no se pondrá bikini. ¡Lástima!

Los únicos que se desnudan en los TR son los esqueletos.

Tus enemigos serán medusas, escorpiones, serpientes... En fin, ¡viejos conocidos!

En GBC también tendrás un inventario cargadito.

Éste o ha bebido o está muy contento de ver a Lara. ¡Qué pillín!

Esta mujer lo quiere todo: no contenta con arrasar en Playstation, PC y Dreamcast, ¡ahora se lanza a la conquista de la portátil de Nintendo!

Las conversiones... Lo que era un maravilloso título de Playstation o Nintendo 64, puede acabar siendo una castaña en Game Boy. ¿Ha pasado eso con *Tomb Raider*? La respuesta es: ¡No! **El *Tomb Raider* portátil es un juego que está a la altura de la fama cosechada por sus predecesores, y se mantiene fiel al espíritu de la serie.** Si bien (y esto es un punto positivo) han creado un nuevo argumento: hace muchísimos años, el malvado rey Quaxet desplegó toda su crueldad contra sus súbditos en Centroamérica. Unos sabios le mataron y metieron su espíritu en un cristal. Y guardaron este cristal en un templo, pero hay problemas... ¡Búscalo! Entonces verás todas las posibilidades de Lara, que cuenta con animaciones abundantes, fluidas y muy realistas: corre, salta, trepa, se cuelga del techo, rueda, tropieza, nada... ¿Que cómo consiguen que haga todas estas acciones en tu GBC? Pues con una inteligente combinación de teclas, Lara tendrá casi las mismas posibilidades que en tu PC y tu consola. Los escenarios son simplemente geniales, aunque por contra el sonido es un poco simple.

Sangre, sudor y lágrimas: ¡es un genuino *Tomb Raider!*

INFO

Las andanzas de Lara

La primera aventura de Lara fue una revolución para el mundo de los videojuegos. La combinación de exploración en 3D, la atractiva protagonista y los puzzles de temática arqueológica resultaron ser una bomba inesperada para Core, que ha sacado tres ediciones más del juego, muy similares entre sí, con gran éxito de ventas. Ésta que sale ahora para la de GBC es la quinta y, previsiblemente, la próxima será para Playstation 2.

PC | PS | N64 | **GBC** | E

Tomb Raider

Jump&run arqueológico para expertos.

6.490 ptas.	Core Design/Eidos	1 jug.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

☺ Lara. Estilo de juego fiel al original. Habitaciones secretas. Atajos de salto.

☹ Niveles tediosos y largos, saltos desesperantes, te hará sufrir.

Con un nuevo argumento pero casi los mismos movimientos; ¡Lara, donde va, triunfa! **9**

Texto: Elena Castellanos



El torneo de tenis más prestigioso del Grand Slam se cuela en tu PC.

Roland Garros es uno de los torneos de tenis más prestigiosos e importantes dentro del Grand Slam. Y ahora vas a tener oportunidad de jugar en sus pistas de tierra batida siempre que quieras. *Roland Garros 2000* te propone una mezcla de arcade y simulador del deporte de la raqueta. Al principio te costará (un poco) hacerte con el control de tus golpes, aunque para eso han incluido el modo entrenamiento, en el que una máquina te lanzará bolas. **El control del golpe es muy ingenioso: antes de recibir la bola, presionas la tecla correspondiente; entonces, te aparece un punto de mira en el campo contrario que debes dirigir hacia dónde quieres que vaya tu golpe.** Así parece sencillo, pero cuando estás bajo la presión de un match-point... De todas formas sólo es cuestión de cogerle el tranquillo y rápidamente podrás disfrutar con las dejadas, passing shots, mates y demás.

Las opciones de juego son las típicas: entrenamiento, partido rápido y torneo, donde podrás jugar en otros campeonatos aparte del Roland Garros (como Wimbledon o US Open). En el modo de varios jugadores (dos, tres o cuatro), tienes varias opciones: uno contra uno, dos contra la máquina (en partido de dobles), cada uno con un compañero virtual, dos contra otro junto a un tenista virtual... En definitiva, un juego para disfrutar sólo o en compañía de los amigos.

¡Bola de set, bola de partido!

PC	PS	N64	GBC	E

Roland Garros 2000
Arcade tenístico para todos.

2.995 pts. | Cryo/Friendware | 1-4 jug. (red)

Mín.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 120 MB HD. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, acel. 3D, Internet.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilida 8

El control del golpe. El sonido y los comentarios del arbitro. El precio

No tiene a los jugadores reales. En modo fácil es demasiado fácil.

Por fin aparece un simulador a la altura de este deporte. ¡Házte con él! 8

Texto: J. Orge

Saque: presiona la tecla y te aparecerá un punto amarillo. Vuelve a presionar otra vez la tecla, y la bola irá allí donde situaste el punto. Pero claro, no es tan fácil, porque el punto de mira no deja de moverse y debes ser rápido en la pulsación.

Los partidos de dobles tienen un montón de posibilidades. ¡Invita a tus amigos!

Una de las pegas de Roland Garros 2000 es que no cuenta con tenistas reales. ¿Quién es éste?

El juego también incluye una base de datos de los tenistas y un trivial sobre tenis.

Cada torneo tiene su pista. El US Open, por ejemplo, se disputa sobre cemento.

ScreenFun ¡SORTEO!

¿A que no estaría nada mal ser el próximo Moyá? No sabemos si esta es la mejor forma, pero si consigues una de las cinco copias de *Roland Garros 2000* te aseguramos un montón de tiempo de diversión. SCREENFUN, ref.: Roland Garros 2000, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid.

Vista aérea de la pista central de Wimbledon: en hierba la bola va más rápido... ¡y tus reflejos también deberían serlo!

Aunque el juego es muy fiel a la realidad, puedes mezclar tenistas de distinto sexo.

INFO

Roland Garros: el torneo

Si has estado jugando con tus amigos a dobles (y si has jugado sólo también), nada mejor que terminar la tarde echándote unas partidas al trivial que se incluye en *Roland Garros 2000.* ¿Cuál fue la última tenista española que llegó a la final? ¿Cuál de estos tenistas ha estado en el número 1 de la ATP? Bueno, si no lo sabes y te interesa el tema, puedes comprobarlo o estudiarlo en la base de datos de tenistas que también incluye. Pero si aun así no tienes suficiente, date una vuelta por la web oficial: *www.frenchopen.org.* Encontrarás datos sobre la historia del torneo, información de los jugadores, fondos de escritorio, cámaras en directo (cuando se está celebrando el torneo), skins para tu WinAmp... ¡Con esto te puedes convertir en todo un experto del tenis!



DINO CRISIS

Los dinosaurios de Playstation se plantan en el PC pegando dentelladas. ¡Regina, todavía tienes trabajo por hacer!

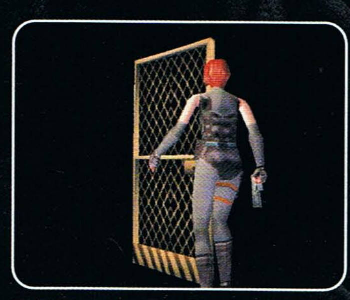
Mientras que los usuarios de Playstation gozan con *RE: Nemesis* y los de Dreamcast con *RE: Code Verónica*, los de PC tienen que conformarse con las migajas: una emulación del viejo *Dino Crisis* de PS. Y no es que el juego esté mal, ¡en absoluto!, pero es que ya va siendo hora de estrenar una aventura de horror en PC... ¿Falta mucho para *Alone in the Dark 4*?

Tras esta pataleta, ya podemos hablar sin complejos de lo chulo que es *Dino Crisis*. Tal vez Regina no tenga el juguetón encanto de Claire, o la elegante apostura de Jill, pero con su pelo rojo de tinte y sus mallas ajustadas, se le coge cariño rápidamente. ¡Y da mucha angustia cuando se la come el tiranosaurio!

Así que aquí no se trata de gemidos y tambaleos, sino de rugidos y saltos felinos. Los dinos parecen recién escapados de *Parque Jurásico*, y aunque el sistema de control persiste en sus origenes *residentnianos*, peor era el de *Tomb Raider*, ¡y fíjate qué éxito! **En PC los gráficos se ven más nítidos, y todo va más rápido grácias al hardware.** Muy bueno el detalle de poder jugar a la versión japonesa (que era más fácil que la occidental), y lo de tener el juego de bonus *Operación Wipeout* (con registro online de puntuaciones) y los uniformes extra desde el principio.

Si no conocías *Dino Crisis*, te avisamos que sus puzzles a base de claves de acceso pueden hacerse mareantes, pero como aventura de horror y sustos... ¡es de las buenas, buenas!

¡Huy, qué dientes más bonitos! Casi te dan ganas de dejarte morder.



Todavía hay tiempos de carga al cruzar las puertas... ¡pero son más cortos!

Regina intenta el truco de la mirada tranquilizante que aprendió de Paul Hogan en Cocodrilo Dundee... ¡Pero como no saque los dardos anestésicos rápido, lo lleva crudo!

No teníamos ni idea de que los comandos vistiesen con cuero negro ajustado...



Es una buena soldado, pero también una coqueta. ¡Vaya modelito!



Terror primordial: ¡No dejes que te muerdan el trasero!



"Psst... ¡oiga! ¿Se encuentra bien? No tiene buen aspecto..."

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

PC | PS | N64 | DC | I

Dino Crisis
Aventura de horror jurásica para avanzados.

7.495 pts.	Capcom	1 jugador

Mín.: Pentium 166 con tarjeta 3D, o pentium 200 sin tarjeta. 32 RAM. *Rec.:* Pentium II con tarjeta 3D, o Pentium III. 64 RAM.

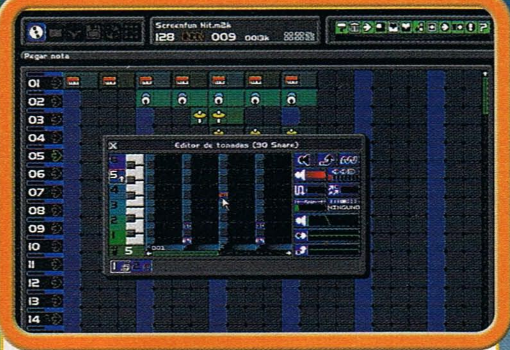
Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	8	8

Juego de bonus *Operación Wipeout* y modelitos alternativos desde el principio.

Podrían haber puesto más novedades y mejoras. Conversión directa.



Nos quejamos de las pocas mejoras, pero sigue siendo el mismo buen juego de siempre.


Desde estos menús podrás alterar nota por nota cualquier sampler del juego, con lo que podrás hacer verdaderas maravillas.


Music 2000 ofrece la posibilidad de crear imágenes que acompañen a la música.

MUSIC 2000


Al comienzo, todas las pistas están vacías. ¡Sólo te falta llenarlas de buenos sonidos!


Primero has de crear una buena base rítmica que lleve el peso de la canción.


Lo siguiente es completar la canción con melodías. Pero que suenen bien, ¿eh?


Por último, podrás crear una especie de vídeo para acompañar a tu canción.

¿Te gusta la música? Lo más seguro es que la respuesta sea "sí". ¿Y te gustaría hacer tus propias composiciones? ¡Pues con 'Music 2000' es posible!

Si a esta base de bombo le meto una caja que vaya a 130 bpm y en el cuarto compás hago que entren las melodías del órgano y la voz, quizá suene bien el tema". Más de una vez te enfrentarás a decisiones como ésta, pero no tires la toalla antes de empezar, ¡porque *Music 2000* es un juego facilísimo!

Si ya conoces o jugaste a la versión de PS, *Music 2000* para PC supera, gracias a la potencia y capacidad de memoria del ordenador, todas las opciones de aquélla, que no eran pocas. Podrás editar todos y cada uno de los samples que te dan para elegir, e incluso crear los tuyos propios. **Gracias a que ya no estás limitado a la capacidad de las tarjetas de memoria, la calidad de sonido de las canciones que hagas será la misma que la de un CD.** Otra de las novedades que incorpora esta nueva adaptación es el divertido modo *Jam* (ver caja de info).

Los estilos de música con los que podrás crear canciones van desde el drum & bass hasta el rock, pasando por estilos más discotequeros, como el techno o el trance.

Además, la cantidad de muestras de sonido que hay para cada uno es elevadísima, con lo que te aseguras la posibilidad de crear cientos de canciones totalmente distintas. Por último, podrás crear un videoclip con imágenes generadas automáticamente por el PC (aunque puedes importar tus propias fotos), como acompañamiento de la música.

¡Tú también puedes ser DJ!

INFO
¡Échate una sesión Jam!

En música, una sesión Jam es algo parecido a una serie de músicos que, cada cual con su instrumento, improvisan una canción partiendo de la nada. Pues bien, en *Music 2000* es algo parecido a eso: os reunís tus tres mejores amigos y tú frente al PC (en la versión de PS esta opción no estaba implementada) y, con cada uno de vosotros encargado de un grupo de teclas, tenéis que intentar crear el próximo éxito del verano. Bueno, en realidad lo que debéis hacer es divertiros lo máximo que podáis, pero sin olvidar que de un juego como *Music 2000* pueden salir futuras estrellas. Te recomendamos que lo pruebes, ya que es un modo muy divertido de hacer música.


PC | PS | N64 | DC | E

Music 2000
Tracker de música para todos.

7.990 pts. | Codemasters/Jester | 1-4 jug. (red)

Mín.: Pentium, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Rec.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Internet.

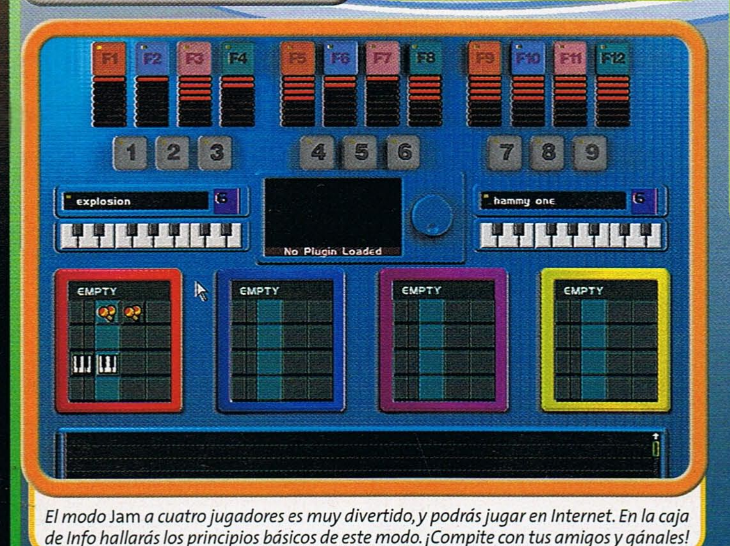
Gráficos 8 | Sonido 10 | Jugabilidad 9

Hacer tu propia música es una experiencia única. Sencillo y claro interfaz.

La mayoría de samples midi se podrían haber hecho con instrumentos reales.

Versión mejorada de la de Playstation, gracias a las características del PC. 9

Texto: Daniel Palomares



El modo Jam a cuatro jugadores es muy divertido, y podrás jugar en Internet. En la caja de Info hallarás los principios básicos de este modo. ¡Compite con tus amigos y gánales!


La cantidad de samples o tonadas para cada estilo de música es abrumadora.



Despues de haber creado la canción, tienes la opción de guardarla como WAV.

Humanos fortachones y valientes contra zombis torpones, pero con muy mala uva. ¡Acaba con ellos o te comerán vivo!

ZOMBIE REVENGE

En su día fueron humanos, pero ahora nos odian. ¡Son unos zombis vengativos!

Te vas a dar un paseíto y, ¡hala!, zombis por todos los lados, con sus ropajes harapientos, sus amorfos andares, ese pestilente olor a descomposición... ¿Esto es una venganza o qué? Pues ahora que lo pienso, va a resultar que lo del título, *Zombie Revenge,* tiene algo que ver con todo esto...

Zed, un lunático gobernante, controla hordas de muertos vivientes para someter a los humanos en una siniestra y desconocida ciudad. Para vencerle, deberás ir matando a todos los zombis que te atacan, a la vez que llegas al intríngulis de la cuestión. **Puedes elegir entre tres personajes: la chica intrépida, Linda Rotta; el rubio macizorro, Stick Brightling, y el macarra, Busujima Rikiya.** La verdad es que no notarás muchas diferencias entre unos y otros salvo en el combate cuerpo a cuerpo. Lo que sí es común a los tres es un control poco logrado, sobre todo cuando usas las armas. Tu personaje apunta por sí mismo, pero el problema llega cuando intentas cambiar su punto de mira para cargarte al zombie que tu quieres. Además, y pese a que hay una ingeniosa historia de fondo, el camino es muy lineal: tendrás en todo momento dirigidos tus pasos. Esto no estaría mal si no fuera porque a un juego que pretende ser muy arcade se le pide un control más logrado.

Pese a ello, *Zombie Revenge* entretiene: no pararás un segundo, el ambiente es terrorífico, hay zombis por todos lados... ¡Aaaaah!

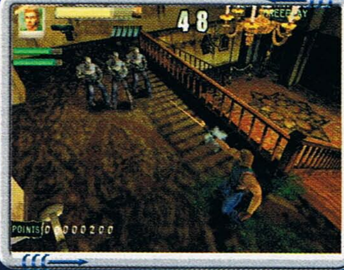
Alrededor de tu objetivo aparecen unas estelas circulares. El problema es cuando luchas contra varios y quieres atacar a otro.

Al final de cada nivel, te encontrarás jefes finales que te exigirán depurar tus habilidades para vencerlos. ¡Dispara a quemarropa!

Fíjate en el zombi de la foto: ¡está muy, pero que muy cabreado!



Además de luchar contra los malditos zombis, lo haces contra el tiempo...



... si no te cargas a todos los zombis en el tiempo justo, ¡game over!

INFO
La competencia

No es la primera vez que hordas de zombies con ganas de darte un mordisco en el cuello se cuelan en tu consola o PC: las sagas *House of the Dead* o *Resident Evil*, son los mejores ejemplos de ello. En *House of the Dead* te enfrentas a los muertos vivientes desde una vista en primera persona y con un modo de juego totalmente arcade, mientras que en *Resident Evil* lo haces en tercera persona, y además de plantar cara a los zombies, también tendrás que hacerlo contra algunos puzzles. *Zombie Revenge* se sitúa a medio camino de los dos: nada de puzzles, sólo acción y disparos desde una perspectiva en tercera persona. Una buena mezcla, que lamentablemente también se queda a medio camino de la genialidad de las anteriores. ¡Estos zombies están muy vivos!

Busujima Rikiya es un tipo duro de pelar. ¡No hay más que verle!



¿Y éste que quiere? Aún no se ha enterado que Linda no aguanta a los tipos pesados.



Texto: Elena Castellanos

Legend of LEGAIA

Una terrible niebla cubre el Universo sembrando el terror y el pavor. Un héroe valiente, intrépido y capaz de enfrentarse a la maldad, hará leyenda...



Hay un montón de ataques especiales que sirven para vencer a tu contrincante ¡de una sola vez!

El ataque violento se hace con magia: ¡acabarás con los Gimard en un plis!

Salva a la aldea de Rim Elm y al resto del mundo de los efectos de la terrible niebla.

Si eliges en tu turno de batalla reforzar tu espíritu, golpearás más fuerte y te harán menos daño cuando te ataquen.

Cada vez que ganes una batalla, te darán puntos de experiencia y subirás niveles.

Es importante que hables con todos los personajes que te encuentres en el camino.

ScreenFun ¡Sorteo!

El camino de Vahn es largo y costoso, pero también muy gratificante, como lo es salvar a todos los humanos del poder del Mal. Si quieres construir tu propia leyenda, ¡escríbenos! Sorteamos 5 juegos de *Legend of Legaia*. SCREENFUN, ref.: Legaia apdo 14.116, 28080 Madrid.

Los Seru eran buenos amigos... Servían al hombre, y su compañía nos volvía más poderosos y fuertes. Pero eso fue hace muchos años, en el principio de los tiempos. Una niebla llegada del más allá convirtió a estas extrañas criaturas en seres terribles. Su anterior alma mutó, y su bondad se convirtió en extraño rencor. Ahora atacan a los hombres, les poseen y obligan a hacer cosas terribles. Los árboles Génesis disipan el poder de esta terrible niebla. Deberás encontrarlos a todos y revivirlos... ¡Qué ecologista! Claro, que tu camino no será de rosas en este juego de rol. **Hay tres caracteres jugables, pero al principio del juego sólo puedes llevar a Vahn**, y lo primero que debes hacer es encontrar un Ra-Seru y fusionarte con él para poder vencer. Después, has de pelear con toda clase de extrañas criaturas, usando los ataques especiales y la magia que vayas aprendiendo en tu largo y costoso camino. Una de las cosas más originales del juego es el modo de batalla: siguen siendo peleas por turnos, pero cuando aprendas los ataques especiales, verás a tu personaje salir a la carrera en un cuerpo a cuerpo que casi recuerda a los juegos de lucha.

Gráficamente, se presenta bonito tanto en texturas y color como en el diseño de los caracteres. Tu progreso en el juego no se interrumpe en ningún momento: **cada batalla te da puntos de experiencia y te ayuda a subir niveles,** pero aun así acabarás harto de tener que batallar a cada momento. Por supuesto, puedes pasar de enfrentarte cada vez que te pretendan, pero entonces no subirá tu nivel de experiencia tan rápidamente. Mientras no batallas, vas recorriendo tu mundo buscando, aparte de los árboles Génesis, llaves, magia, armas..., para lo cual es imprescindible que interactúes con todo el personal. *Legend of Legaia* te mantendrá entretenido por un buen tiempo.

PC	PS	N64	DC	E

Legend of Legaia
Rol para principiantes y avanzados.

4.490 pts.	Sony	1 jugador

• Tarjeta de memoria, vibración

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	8	8

☺ Peleas entretenidas, diseño de personajes, historia completa y amena.

☹ Demasiadas peleas para poder avanzar, a veces desespera un poco.

Un juego de rol muy completo con una historia entretenida y unos personajes atractivos. **8**

Texto: Elena Castellanos

ENEMY ENGAGED



El RAH-66 Comanche es un helicóptero que se usa en misiones de reconocimiento/ataque.



El KA-52 Hokum es el equivalente ruso al RAH-66 Comanche americano.

El hud de un helicóptero no es muy diferente al de un avión de caza.

El Comanche dispone de mecanismos Stealth para reducir la señal del radar enemigo.

Después de tanto combate aéreo con aviones llega, de la mano de Razorworks, el que pretende ser el simulador de helicópteros definitivo.

Si te gustan los helicópteros, ya tenías que estar empezando a mosquearte con todos los simuladores de aviones que han salido en estos últimos meses. Pues bien, ¡hasta aquí hemos llegado!, porque ya ha salido al mercado *Enemy Engaged*.

El juego contiene dos de los helicópteros de combate más famosos en los que puedas volar: el estadounidense RAH-66 Comanche y el ruso KA-52 Hokum, conocido en casi todo el mundo. Pilotar estos dos *pájaros* no es nada sencillo, como ya podrás imaginar, ya que en Razorworks han reproducido casi al milímetro el comportamiento de dichos helicópteros. Por otra parte, esto supone una desventaja, ya que su difícil control cierra las puertas a muchos entusiastas de los juegos de combate aéreo.

Los modos de juego que podrás elegir son éstos: una misión sencilla, un vuelo libre y un modo de campaña. La tercera opción es, sin duda, la mejor de las tres (en especial, si la comparamos con otros juegos), ya que las posibilidades que tenemos de manejar a nuestro ejército son realmente abundantes.

Todo esto estaría muy bien con unos buenos gráficos, ¿no? Pues tranquilo: *Enemy Engaged* los tiene. No es que sean una maravilla, pero están muy por encima de la media. Además, los podrás mejorar o empeorar desde un panel de control para ajustarlos a tu ordenador.

Otro de los aspectos que destacan dentro de este simulador, es la total localización tanto de los textos como de las voces, que están en un correcto castellano. Por el precio y por todo lo expuesto anteriormente, *Enemy Engaged* se convierte en un juego muy recomendable.

¡Acaba con todo y con todos!



A la izda., se pueden ver los índices de rotación de las palas, además del radar.



Para evitar que te alcancen los misiles, podrás lanzar unas cuantas bengalas.



Si te aburres, puedes derribar a tus propios aliados usando los Igla-V.



PC | PS | N64 | DC | E

Enemy Engaged

Simulador para avanzados y expertos.

3.995 pts.	Razorworks	1 jugador

Mín.: Pentium 266, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium II 333, 128 MB RAM, Win 95, módem o red local.

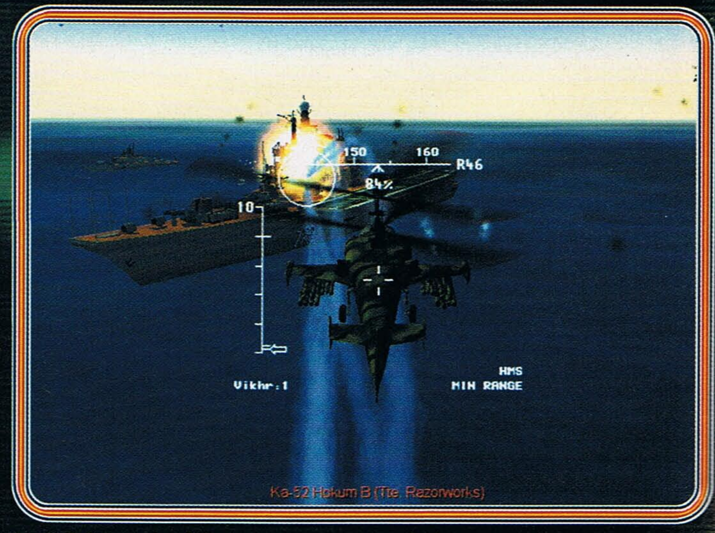
Gráficos 7 Sonido 8 Jugabilidad 5

Totalmente traducido al castellano. Correcta simulación del helicóptero. Precio.

Helicóptero extremadamente difícil de manejar. Sólo dos unidades.

Un juego con una excelente relación calidad/precio para pilotos con muchas horas de vuelo. 7

Texto: Daniel Palomares



Los helicópteros también se usan para atacar a los buques. Aquí, unos cuantos misiles Vikhr dan cuenta de un poderoso portahelicópteros estadounidense.

PC FÚTBOL 2000 Selección Española

Raúl, Etxeberria, Guardiola y Mendieta son las mejores bazas con las que cuenta el seleccionador, Camacho.

En el segundo CD viene una base de datos de los partidos, tanto de la selección...

...como de los jugadores que la componen. Entre ellos está Raúl González Blanco.

La interfaz del PC Fútbol 2000 Selección Española *es muy vistosa gráficamente pero poco intuitiva.*

Emula a Camacho e intenta traerte el trofeo a casa con este arcade de la mano de Dinamic Multimedia. ¡Tuyo será el gol de la victoria!



La parte del simulador no está bien resuelta del todo, y no llega a la altura de los mejores juegos de fútbol. Aquí, Raúl se va de tres adversarios con una facilidad pasmosa.

Tras la gesta lograda por el Valencia y el Real Madrid, el fútbol español se ha puesto de moda en Europa. Ahora tiene la oportunidad, con la disputa del torneo de la Eurocopa, y de la mano del seleccionador José Antonio Camacho, de demostrar todo lo que son capaces de hacer los Guardiola, Raúl, Mendieta, Molina y demás.

Eso sí, si vuelven a casa sin el trofeo, siempre te quedará echarte una partidita al *PC Fútbol 2000 Selección Española* e intentarlo por ti mismo.

¿Pero cuáles son las virtudes que tiene el juego para que te den ganas de jugarlo? Pues, en realidad, **la única virtud es que posee la licencia oficial de la R.F.E.F., con lo que los nombres de todos los jugadores son reales,** porque los gráficos, aunque suficientes, no son nada del otro mundo.

En la misma línea, descendente, eso sí, está la Inteligencia Artificial de los jugadores (¿o deberíamos decir Estupidez Artificial?), que imposibilita por completo el disfrute de la parte de simulación del juego. También dispones de un modo *entrenamiento* para mejorar las cualidades y habilidades de nuestros jugadores, a los que previamente habremos convocado para la disputa del gran trofeo europeo. A todas las opciones se accede por una interfaz bastante bien conseguida, aunque muy poco intuitiva.

En resumen, otro vástago de la saga *PC Fútbol* al que se le han eliminado la mayoría de las opciones que ofrece su *padre*, lo cual es un grave error, ya que eran la gran baza del juego. ¡Tendremos que esperar a *PC Fútbol 2001*!


PC | PS | N64 | DC | E

PC Fútbol 2000 Selección Española
Estrategia para avanzados y expertos.

3.995 pts. | Dinamic Multimedia | 1-16 jug. (red)

Mín.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 120 MB HD. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, tarjeta acel. 3D.

Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 4

El juego posee la licencia oficial de la Real Federación Española de Fútbol.

Malo por donde lo mires. Pésima IA. Gráficos del simulador mediocres.

Ni nuestra selección de fútbol ni cualquier otra se merecen un juego de fútbol como éste. 4

Texto: Daniel Palomares

Barça Manager 2000

"Tot el camp és un clam, som la gent blaugrana...". Si al leer estas líneas se te caen las lágrimas de alegría, ¡éste es tu juego!

A un club cómo el Fútbol Club Barcelona, que siempre ha llevado por delante la famosa frase de "más que un club", no le podía faltar un juego de fútbol oficial. Pues en Ubi Soft han puesto remedio con este *Barça Manager 2000*, todo un juego para los simpatizantes y seguidores del equipo de la Ciudad Condal. Pero claro, el juego debe ofrecer algo más que el nombre de un equipo, ¿no? En principio, vas a encontrar lo mismo que cualquier simulador de fútbol que ya exista en el mercado, pero a través de una interfaz clara y sin líos. Además, **la información que puedes conseguir de tus jugadores y de los de otros equipos es verdaderamente extensa, con lo cual siempre tienes datos exactos del rendimiento de los futbolistas.** Cosa que viene muy bien a la hora de fichar, claro está.

Uno de los puntos novedosos y que, sin duda, agradecerán los usuarios que hablen catalán, es la posibilidad de ver absolutamente todos los textos del juego en dicho idioma. Un punto a favor para Ubi Soft, ya que son muy pocas las compañías que localizan tanto sus productos. Lo malo de *Barça Manager 2000* es la parte de la simulación del partido, que tiene un gusto pésimo por la estética y que podría haberse trabajado un poco más.

Está claro que un título que expresa tan claramente los colores a los que va dirigido, sin duda lo va a tener difícil para conseguir adeptos entre las filas del resto de los equipos de la liga, pero eso seguro que no le importará a ningún seguidor culé, ¡porque éste es un juego que eleva al Barcelona a lo más alto del Olimpo de los clubes!



Podrás elegir entre tres ligas europeas que suman en total más de 100 clubes.

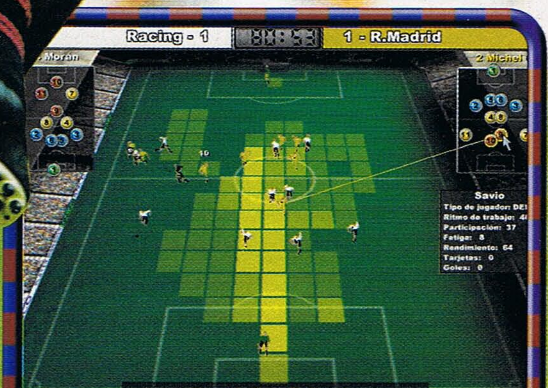


Desde la pantalla de tácticas podrás definir los lanzadores de penaltis.

Los resultados de la búsqueda son impresionantes, debido a la gran base de datos.

El capitán del Barça, Luis Figo, es uno de los mejores jugadores del mundo.

Todas las ofertas se hacen en euros. ¡Los tiempos es que avanzan una barbaridad!



En el modo escáner podrás saber en todo momento las evoluciones de tus pupilos... aunque el campo sea un poco cutre.

INFO

F.C. Barcelona

El club catalán se formó un 29 de noviembre de 1899, de la mano de Hans Gamper y 11 jugadores de un deporte que, por aquel entonces, se llamaba *football*. Desde aquel día, el F.C. Barcelona ha sido y es uno de los clubes más importantes del mundo, participando de forma ininterrumpida desde la creación, en 1955, de las competiciones europeas. El trofeo más importante conseguido en la historia del Barça es, sin duda, la Copa de Europa, hazaña lograda en el mítico estadio de Wembley (hoy a punto de desaparecer) en el año 1992. Ese mismo año se celebraron los Juegos Olímpicos de Barcelona '92. En la Liga Española, el Barça ha conseguido 16 títulos. Si quieres saber más: *www.fcbarcelona.com*.



La opción de escoger entre catalán y castellano es una baza a favor del juego.



Y éste es el resultado, especialmente indicado para jugadores catalanoparlantes.

Texto: Daniel Palomares

Hogs of War



Cuando plantas una mina, dispones de un poco de tiempo para salir corriendo.



Al morir los soldados, se forma una explosión a su alrededor. ¡Intenta no acercarte!



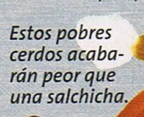
Un mapa en la pantalla te muestra dónde están los enemigos, las armas y la salud.



Es el turno del cerdito azul ¡y va bien armado! El puerco amarillo sabe que la que le va a caer es buena. Mientras espera su desgracia, oirás comentarios muy crueles.



Puedes dar a tu bazooka la potencia y la dirección que quieras con los gatillos.



Estos pobres cerdos acabarán peor que una salchicha.



Hogs of War es un juego de estrategia en tiempo real, tipo *Worms* pero en 3D ¡y con cerdos! En el modo de un solo jugador, te enfrentarás al ejército virtual en 25 misiones y diferentes campos de batalla, usando armas de diverso alcance: desde el cuerpo a cuerpo hasta un bazooka muy destructivo. Tu misión es dejar a todos los cerdos enemigos a cero puntos hasta que desaparezcan. Pero procura no acabar con ellos en un cuerpo a cuerpo porque los cerditos, al morir, estallan hiriendo al que esté cerca de ellos. Cada vez que comienza tu turno, tienes el tiempo contado: si estás muy herido, tu cerdo irá más lento. También tienes bonus de vida y armas repartidas por el territorio para intentar curarte antes de atacar al enemigo. **Cada vez que acabes con éxito una misión, ganarás puntos y podrás ascender a algunos de tus puercos soldados,** lo que significa que en la siguiente misión serán más rápidos y contarán con más armas. En el modo multijugador, hasta 4 amigos os enfrentaréis en el campo de batalla elegido. Con unos gráficos simplones y una estética entre burlona e infantil (¡pese a los violentos comentarios!), *Hogs of War* entretiene sobre todo en el modo multijugador.

PC	**PS**	N64	DC	E

Hogs of War
Juego de estrategia por turnos para todos.

7.490 pts.	Infogrames	1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 **Sonido** 6 **Jugabilidad** 7

(+) Cerdos simpáticos, traducido al español, modo multijugador.

(−) Misiones muy simplonas, comentarios muy violentos, repetitivo.

Juego de estrategia por turnos de diseño gracioso, aunque con batallas poco retadoras. **6**

Texto: Elena Castellanos

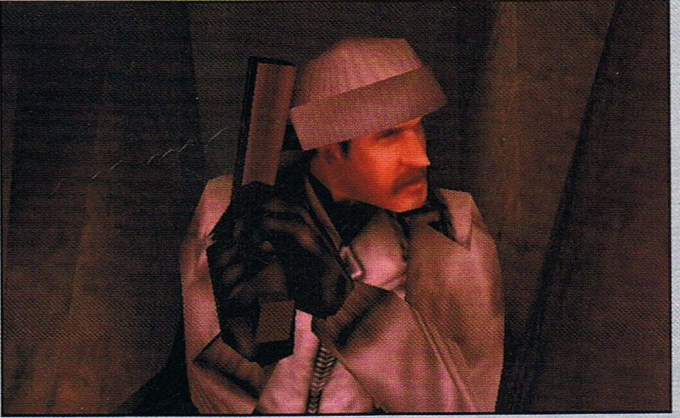
Soldier of Fortune



Si disparas al depósito de gasolina del lanzallamas, causarás una gran explosión.



A esto es a lo que nos referíamos con eso de "un juego muy violento".



A este tío ya no le van a hacer falta más aspirinas para combatir el dolor de cabeza.



John Mullins, el protagonista de Soldier of Fortune, *fue soldado profesional en el grupo Phoenix hasta que se enroló en la organización antiterrorista The Shop.*

Dijo que le dolía una muela y, sin más, se la sacamos... Definitivamente muy violento.



Hawk te ayudará a través de todo el juego con sus sabios consejos.

Violento, muy violento: ésa es la primera impresión que sacarás al jugar a *Soldier of Fortune*, pero ese punto negativo pasará a segundo plano en cuanto te sumerjas en la trama con la que se ha dotado al juego.

¿Trama? Sí, porque hasta ahora, lo común entre los 3D-shooters había sido el acabar con todo bicho viviente sin ton ni son. Pues éste no es el estilo de este juego, ya que tendrás una trama bastante compleja que resolver.

El juego es muy preciosista gráficamente hablando, ya que han aprovechado y mejorado el ya de por sí excelente engine del *Quake II*, llevándolo hasta el límite. Eso sí, ¡puestos a elegir, podrían haberlo hecho con el del *Quake III*!

El juego posee 10 armas distintas y un montón de personajes a los que mutilar, machacar, desmembrar, tirotear y hacer todo tipo de barbaridades, pero si prefieres quitar toda la violencia que tiene el juego, éste dispone de una opción que lo instala sin sangre y sin nada de temática gore. Además, si lo has instalado en la versión violenta y no te gusta ni lo que ves ni lo que puedes hacer a la gente, podrás desactivar la sangre con un password. Y recuerda: ¡o tú o ellos!

PC	PS	N64	DC	I

Soldier of Fortune
Shooter 3D ultraviolento.

7.995 pts.	Raven/Activision	1-16 jug.(red)

- *Mín.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 800 MB HD, tarjeta 3D OpenGL. *Rec.:* Pentium II 350, 128 MB RAM, módem.

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Jugabilidad** 9

(+) Gráficos excelentes. No sólo es matar por matar. Gran cantidad de niveles.

(−) Más violencia que en un telediario de sobremesa. Exclusivo para OpenGL.

La violencia en los juegos sigue creciendo, pero este juego es algo más: es muy bueno. **9**

Texto: Daniel Palomares

Suzuki Alstare



¡Unidos por las motos! Suzuki Alstare *en PC añade la posibilidad de jugar a través de Internet con hasta 8 jugadores de cualquier parte del mundo.*

Ya comentamos *Suzuki Alstare* para DC, y ahora sale una versión para PC con pocas cosas nuevas que añadir. *Suzuki Alstare* es un juego de carreras arcade en motocicleta (¡Suzuki, como habrás adivinado!), en el que lo que más destaca son los escenarios. El control no es excesivamente difícil, si bien, en ocasiones, las pistas se estrechan y la cosa se complica bastante. Completa el juego un modo para dos jugadores a pantalla dividida, y un modo multiplayer a través de Internet para hasta ocho jugadores. Como en Dreamcast, el juego es normalito, pero sube muchos puntos, la posibilidad de jugar a través de Internet.



Daikatana

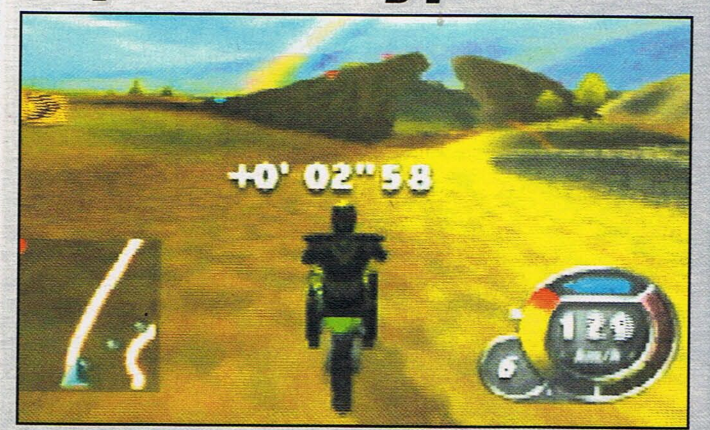


¡Por Hiro sí pasan los años! En Daikatana *harás un viaje en el tiempo desde el siglo XXV hasta la antigua Grecia, llevando en cada época diferentes armas.*

Daikatana es el nombre de una espada especial que puede viajar a través del tiempo. Tu tarea consiste en arrebatar esta preciada joya al malvado Mishima. Eres Hiro Miyamoto, un descendiente del artesano de la espada, y vives en el siglo XXV. Desde esta era comienza un viaje de aventuras en el tiempo a través de tres épocas distintas: la antigua Grecia, la Edad Media, amenazada por la peste, y el año 2030. El arsenal de armas es una mezcla de todas las épocas: en la antigüedad dispararás bolas de energía mágicas con el tridente de Poseidón. Acabarás con los ogros medievales con una ballesta. Y en el año 2030, utilizarás lanzamisiles y armas similares.



Top Gear Hyperbike

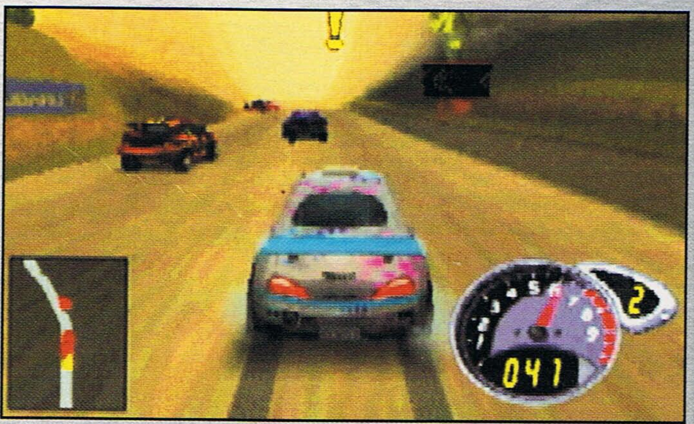


¡Qué bonito arco iris! Con Top Gear Hyperbike *podrás elegir en la mayoría de circuitos si quieres un sol espléndido o prefieres un tiempo de perros.*

Kemco sigue adelante con su línea de carreras arcade. Pero esta vez lo hace en moto por circuitos de todo el mundo. Por el camino, te encontrarás nitros simples y dobles para darle gas a tu moto. Y si te metes en el modo campeonato, pues ya sabes: a ganar y ahorrar para hacerte con nuevas máquinas. En definitiva, carreras arcade en moto sin ningún atractivo especial, con unos gráficos normalitos. De entre lo más destacable: la licencia oficial de las motos, el diseño de los circuitos y un control aceptable, pero sin llegar a la altura de otros de la misma serie *Top Gear*.



Top Gear Rally 2



Atento a la flecha indicadora encima de tu coche, porque en muchas ocasiones el circuito sigue por donde menos te esperas y corres el riesgo de perderte.

El género de los rallies no está muy trabajado en la N64; por eso, esta segunda parte de *Top Gear Rally* destaca y ofrece mejorías relevantes sobre su antecesor. Tiene un menú variado, unos circuitos retadores y un interesante modo multiplayer (hasta 4 jugadores). Pese a ser de los pocos juegos de rally para N64 que incluye licencias oficiales de coches y pilotos, los que estén buscando un simulador de rallies puro y duro, no se verán muy satisfechos. Sin embargo como juego de carreras, ofrece bastantes puntos de diversión y consigue superar muchas de las pegas de la primera parte.







Pisa el acelerador y sal corriendo.

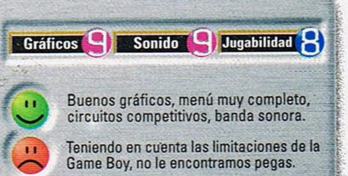
PC | PS | N64 | GBC | I

Top Gear Rally 2

Juego de carreras para todos.

6.490 pts. | Kemco | 1 jugador

Los juegos de carreras en Game Boy suelen resultar bastante insulsos: los circuitos son todos iguales, la sensación de velocidad suele ser una patata y no se consigue dar idea de competición. Pues bien, en *Top Gear Rally 2* tienes un montón de escenarios muy distintos entre sí, puedes elegir las condiciones climatológicas (soleado, lluvioso, nevado y de noche), compites contra los coches de la consola, que incluso te cierran el paso cuando te acercas, la sensación de velocidad está bastante lograda, el menú es muy completo, hay una extensa banda sonora y un estupendo modo campeonato. ¡De lo mejorcito para tu Game Boy!



Uno de los mejores juegos de carreras para Game Boy: completo, variado y competitivo.





Surca los cielos en tu Game Boy.

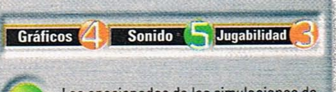
PC | PS | N64 | GBC | I

F-18: Thunder Strike

Simulador de vuelos para todos.

6.490 pts. | Take 2 | 1 jugador

Vuelve a haber actividad hostil en los Balcanes. Todos los pilotos de los cazas F-18 que estén de servicio en la región deben presentarse inmediatamente a sus comandantes para ser reasignados. Los simuladores de vuelo suponen un género muy particular que cuenta con un montón de seguidores pero, trasladados a Game Boy, la simulación pierde buena parte de su sentido. Apenas tienes mandos ni acciones para controlar, y lo único que deberás hacer es buscar el resto de aviones para combatir. Al final, sólo jugarás en arcade a derribar otros aviones y, la verdad, tendrás muy poco que hacer. Si lo que quieres es un juego de disparos, hazte con uno de marcianitos.

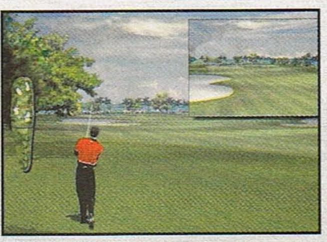


Los apasionados de las simulaciones de vuelo podrán sacarle partido...

Muy aburrido, tienes muy pocas acciones para realizar y menos para ver.

Muy aburrido: verás una pantalla azul todo el tiempo y tendrás muy poco que hacer.





Ni Tiger Woods la golpearía mejor.

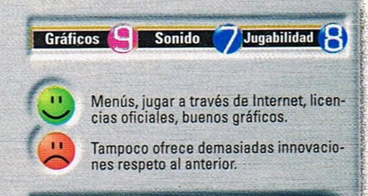
PC | PS | N64 | DC | E

Tiger Woods PGA 2000

Simulador de golf para avanzados y expertos.

7.490 pts. | EA Sports | 1-4 jugadores

En el pasado número comentamos este mismo juego para Playstation. Le encontrábamos entonces algunos defectos; sin embargo, la versión en PC nos convence más. Respecto al anterior, añade tres nuevos campos del PGA Tour, cuatro nuevos famosos jugadores (además de poder importar una foto tuya) y la posibilidad de diseñar tu propio campo con el editor *Course Architect 2000*. Pero, con todo, lo más destacable sigue siendo el completísimo menú, con una enorme variedad de modalidades de juego. Y no hay que olvidar la opción de jugar en torneos abiertos a jugadores de todo el mundo, a través de Internet. Los que admiren a Tiger Woods, ya pueden emularle a lo grande.



Un simulador de golf muy completo, sobre todo apto para jugadores avanzados.





Opcional: ver los movimientos legales.

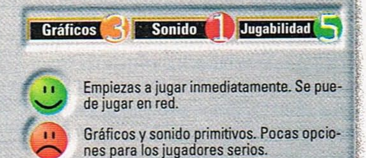
PC | PS | N64 | DC | E

Millennium Chess

Ajedrez para principiantes.

2.995 pts. | Digital Dreams | 1-2 jug. (red)

No hay música, y los efectos sonoros están hechos con los sonidos de Windows. Puedes cambiar el material del que están hechas las piezas y el tablero (y verlas en 2D), pero no su diseño. La presentación de la información pertinente a la partida en curso es extremadamente austera. Todo esto no le importaría al jugador radical de ajedrez, de no ser porque las opciones disponibles son muy reducidas en comparación con otros títulos del mercado. Para un principiante están bien, pero lo que un principiante quiere es empezar con una presentación bonita y músicas de acompañamiento agradables, cosa que *Millennium Chess* no tiene.



Pese a los reparos técnicos, este título cumple lo que promete: jugar al ajedrez. Suficiente.

5



Corre y dale a la pelota con todas tus ganas.

PC | PS | N64 | GBC | E

Roland Garros

Simulación de tenis para todos.

5.490 pts. | Cryo/Virgin Int. | 1-2 jugadores

El nuevo simulador de tenis de Virgin para la Game Boy cumple bien su cometido: divertir. Tienes cuatro torneos distintos, que se distinguen fundamentalmente por ser pista de tierra batida o de hierba. Y, dentro de cada torneo, jugarás contra la máquina, llevando a tu jugador con el cursor de un lado a otro de la pantalla y golpeando la bola. En realidad, aunque no haya mucho que hacer o, mejor dicho, aunque siempre hagas lo mismo, resulta muy ameno. Todo, gracias a unos gráficos bastante aceptables con un gracioso diseño, y a un control sencillo e inteligente. Verás a tu jugador tirarse por el suelo, adelantarse a por la bola o fallar en su saque. ¡Saca bola en tu Game Boy!



Diseño gracioso y original de personajes y pistas, control, gráficos.

Podían haber añadido algún modo más que le diera algo de variedad.

Un simulador de tenis para tu Game Boy que destaca por su diseño atractivo y su control.





Con tu acorazado, no hay quien pueda.

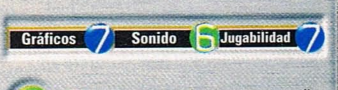


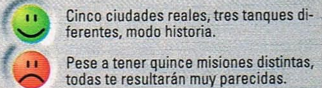
Battletanx

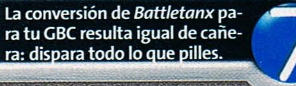
Shooter acorazado para todos.

6.490 pts. | Virgin | 1 jugador

Los tanques acorazados de inmenso poder destructivo que nos hicieron vibrar en la Playstation y en la N64, se cuelan ahora en la Game Boy. Puedes jugar en modo historia y buscar a tu chica o jugar las misiones por separado. Elegirás entre tres tanques y rodarás por cinco ciudades de EE UU. En cada una de las ellas, tienes tres misiones que llevar a cabo. Al final, más o menos se trata de lo mismo: disparar el cañón de tu tanque contra todo lo que se mueva mientras intentas llegar a un destino o buscas algún objeto o, simplemente, dejar fuera de combate a los tanques enemigos. Con las limitaciones técnicas de la consola portátil, el juego divierte, aunque acaba resultando algo repetitivo.







7

Textos: Elena Castellanos

Especial h desde Los Ángeles

En el número pasado repasamos los videojuegos presentados en el 'E3'. Ahora hacemos lo mismo con el hardware de última generación: consolas portátiles, periféricos para la PS2... ¡y mucho más!

Algo ha quedado claro después de este *E3:* a la Playstation 2 no le va a faltar compañía, ¡va a llegar al mercado plagadita de accesorios de última ola! Casi no había ningún fabricante de accesorios en la feria que no tuviera en su repertorio un gamepad, un volante, un joystick, aparatos de sonido o un mando a distancia DVD para esta nueva consola.

A propósito del DVD... Mientras Sony y Microsoft lanzan al mercado dos consolas capaces de reproducir DVDs (Playstation 2 y X-Box), la industria del DVD planea su contraataque: **Nuon.**

Nuon es el nombre del chip que añade la posibilidad de jugar a los reproductores de DVD. DV Labs lleva años trabajando en ello y ahora, por fin, parece que la entrada en el mercado es inminente: en el *E3*, Samsung, Toshiba y Motorola presentaron sus primeros DVD Player con chip Nuon, y el fabricante Hasbro informó sobre su colaboración en el campo del software.

Otra tendencia: las consolas portátiles se lanzan a Internet. **No sólo los avances de Nokia y Cybiko son interesantes, también lo es la reciente idea de Interact:** este fabricante de accesorios convierte la Game Boy en un PDA (Personal Digital Assistant) con capacidad online, gracias al *Shark Mx.* La GB, equipada con agenda, calendario, calculadora y ¡correo electrónico!, es capaz de comunicarse con el resto del mundo a través de su propio servidor. El lanzamiento en EE UU será en junio. Su precio: 40 dólares (7.000 pts. aprox). Todavía no se sabe si el *Shark Mx* llegará a España.

Hombre y máquina sin diente de sierra: el Anti Aliasing de la X-Box hace que sean posibles imágenes como ésta.

Merlin Racing, de Miracle Designs es uno de los primeros juegos para los DVD Player que tienen chip Nuon.

Práctico: el Shark MX convierte a la Game Boy en una agenda electrónica con acceso a Internet.

Sin cable y compatible con el PC

El Force-Feedback-Controller Raptor de Razer se desarrolló para la Playstation 2, pero también se puede conectar al PC. Según el fabricante, utiliza una técnica tan potente que no se corta la conexión cuando alguien corre delante de la imagen.
La introducción al mercado se hará al mismo tiempo que la de Playstation 2.
Se vende en Internet: www.razerzone.com.

Móviles, juegos e Internet

Los móviles son otro entretenimiento más. Con este lema se presentó Nokia en el E3. A pesar de que la actual generación de móviles ya ha entrado en los juegos de texto, las líneas de la compañía finlandesa apuntan todavía más alto. Nokia quiere en los próximos años incluir un servidor de Internet a través del cual se pueda chatear con el móvil y tomar parte en juegos de aventura o torneos de ajedrez.

Cybiko se ha puesto una meta similar. Desde hace unas semanas, vende su homónimo por unos 130 dólares (unas 22.750 pts.) en EE UU. Con él puedes jugar o chatear sin cables con otros poseedores de Cybiko; pero el e-mail y el acceso a Internet sólo funcionan si se conecta a un PC.

El prototipo Gamestation es un claro ejemplo de la tendencia de los móviles hacia los juegos de Internet. Gamestation incluye una consola portátil con procesador de 32 bit y pantalla a color. Todavía no se ha dado una fecha de lanzamiento concreta, pero ya hay algunas muestras visibles.



Con el Cybiko de bolsillo jugarás sin cables contra un colega.


El prototipo Gamestation te permite jugar en Internet.



Nokia quiere crear un móvil con un servidor de Internet para jugar.

ardware 'E3'

Central de estrategas

Este otoño, el Action Pad de Saitek tendrá competencia: el Strategie-Commander (dcha.) de Microsoft te pone seis botones de control en la mano izquierda.

Mediante este nuevo hardware, se realiza el scroll en la pantalla y se cambia la perspectiva de la cámara. Estará a la venta a partir de octubre.

Más de 100 horas de música

Hasta 6 GB de memoria están metidos en este nuevo reproductor/grabador de MP3 de Creative Labs. Esta aparato reproduce, además de MP3, archivos de WMA y WAV, así como música con protección de copias conforme a las normas SDMI para proteger la música digital. Un chip incorporado mejora la reproducción y ayuda a categorizar las canciones. Lo malo es que se le calcula un precio superior a las 80.000 pts.



Imagen y sonido para llevar

JamCam 3.0 (arriba) y Jam-It (dcha.), de KB Gear, son para llevártelos donde quieras. El mezclador de sonido digital Jam-It graba hasta cuatro minutos de sonido que después puedes adornar con efectos especiales y guardar con las fotos digitales realizadas con la JamCam. Se calcula que saldrán a la venta para el mes de septiembre.



Teclado alternativo para juegos y web

Saitek mostró en el E3 su PC Dash 2, un teclado alternativo para jugar que también es compatible con navegadores de Internet y programas de Office. Este nuevo teclado tiene 35 campos programables, una tecla de mayúsculas y un botón de disparo. Conexión a través de USB. Fecha de salida y precio están aún por determinar.



Para el portátil

Pad digital, analógico o ratón: el Gopad de Interact desempeña todas estas tareas. Sólo hay que configurar el software. Tiene función de vibración, viene con conexión USB y, supuestamente, con auriculares. Saldrá a la venta a partir de otoño.

¡Escuchadme todos!

El Gamevoice de Microsoft puede reunir hasta 64 jugadores en un chat hablado en la red o en Internet. Con la unidad de mando se pueden configurar canales adicionales para distintos equipos; el cambio de uno al otro se realiza con los botones. El software contiene distintas voces y se puede modificar para entender el habla. Lleva conexión USB. Saldrá al mercado a partir de octubre.

Salta por los aires

Patinadores radicales y snowboarders podrán pronto sentir el juego no sólo en la punta de los dedos, ¡sino también en los pies! Snowboard, de Thrustmaster, es un accesorio de Playstation equipado con unos sensores configurables, que sienten la posición de tu cuerpo y la transmiten como señales de mando a la consola. Todavía se desconoce la fecha de lanzamiento, pero sólo verlo ¡nos alucina!

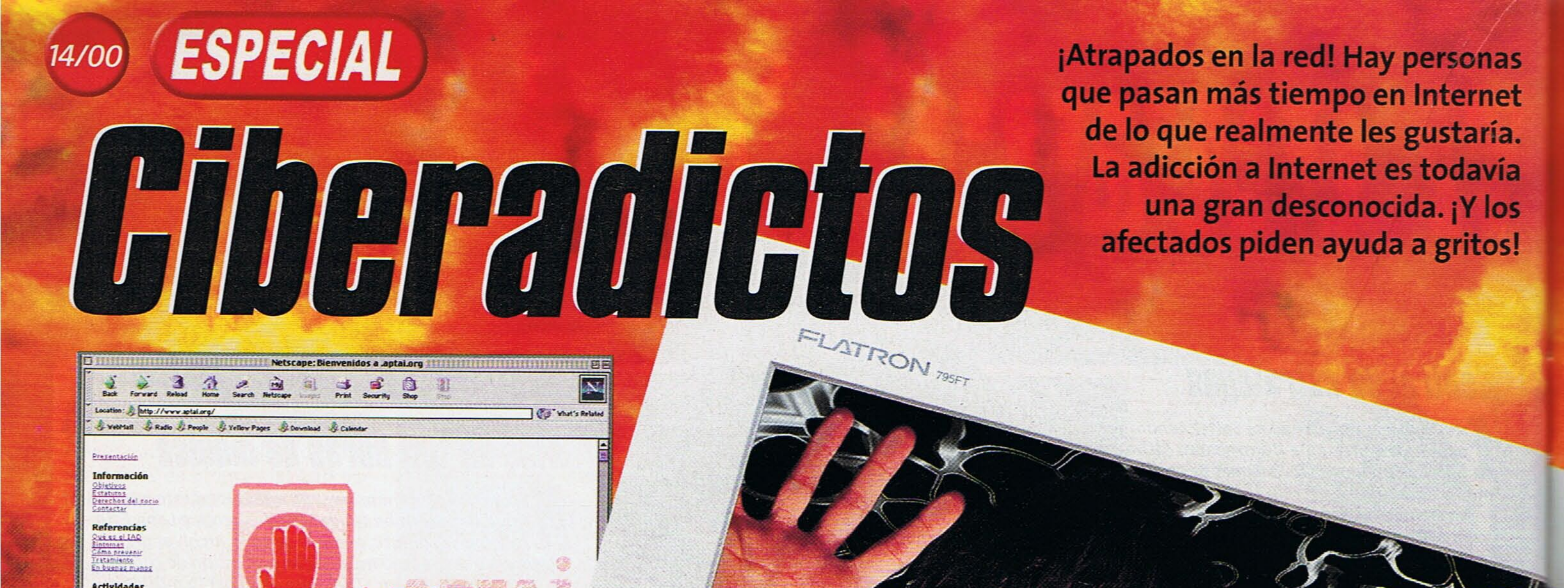
Sin ataduras

Los miembros del club de jugones de la Dreamcast estarán encantados con el Doc's Rumble-Pad, un pad por infrarrojos de la mano de Nubi. Los amigos de la acción pueden jugar a sus anchas con este controlador y hasta tirarse por el suelo sin liarse con los cables. El receptor de infrarrojos externo está preparado para dos jugadores, y sirve también como estación para las tarjetas de memoria. Todavía se desconocen tanto el precio como la fecha de salida al mercado.

Texto: Elena Castellanos

Ciberadictos

¡Atrapados en la red! Hay personas que pasan más tiempo en Internet de lo que realmente les gustaría. La adicción a Internet es todavía una gran desconocida. ¡Y los afectados piden ayuda a gritos!



La primera asociación española para el tratamiento de la adicción ya cuenta con su propia web.

Preso por las red de las redes: el camino para salir al exterior es difícil.

Internet ofrece estupendas posibilidades, como conocer a personas de todo el mundo, intercambiar aficiones y fotos o charlar a cualquier hora del día. Parapetado detrás de un apodo, se entra en la sala de un chat sin ningún tipo de compromiso. No importa cómo seas, ni lo que pienses, ni tu apariencia: los demás te conocen como te presentes. Puedes adjudicarte una identidad distinta o inventarte tu propio mundo. De repente te encontrarás discutiendo con tranquilidad de lo más transcendental o lo más mundano con unos desconocidos, y podrás hasta contarles cosas íntimas sin descubrirte.

Pero lo que por una parte es una oportunidad emocionante, puede volverse peligroso. Si alguien pasa más tiempo con amigos online que en el exterior, es que algo va mal.

"Todos empezamos viendo páginas web al principio (buscamos información, ocio, cultura...). Más tarde, nos adentramos en el oscuro mundo de los IRCs, y a partir de aquí es imparable: Talks, News, Correo... Nuestra enfermedad ha alcanzado cuotas insospechadas. Ya no salimos de casa, y aunque ganemos amigos virtuales, perdemos a los reales, que son los más importantes. Sólo vemos a nuestros vecinos cuando vamos a tirar la basura, e incluso nuestra piel palidece. Si tienes estos síntomas, sin duda eres un ciberadicto". Así describe alguien que se hace llamar *Adictoman* su relación con la web. Es uno de los muchos navegadores que reconoce su adicción en el foro de la asociación APTAI (Asociación Española para la Prevención y el Tratamiento de la Adicción en Internet).

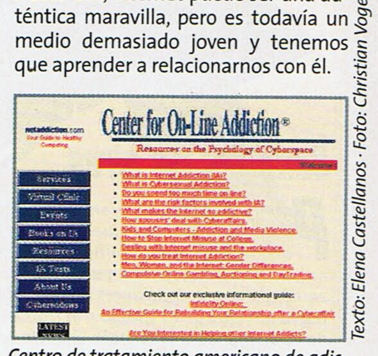
Adicción y Ayuda

¿Adicto a Internet? ¿Cómo puede ser eso? Según se nos indica en la misma web, "... las dificultades llegan cuando esa afición interfiere en nuestra vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarlo bien, sino para no pasarlo mal". Pero mientras que la adicción a Internet ya se conoce en Estados Unidos desde hace unos años, algunos especialistas españoles aún se niegan a reconocer este nuevo fenómeno. De hecho, la asociación española sólo existe desde diciembre del pasado año y surgió a raíz del éxito del foro de discusión Ciberadictos Anónimos *(www.elojo.net/ciberadictos)*.

Esta ciberterapia te permite expresar tu opinión o compartir tu problema, y si lo que buscas es encontrar gente en tu misma situación, entra en el link de *intercambio de correo*, en el que podrás escribir tu dirección o apuntar la de otras personas con un problema de adicción. Si tienes la sensación de no poder controlar tu comportamiento en relación con la red, esta web puede ser un punto de partida. Según el psicólogo J. A. Estallo, autor del libro *Ciberadicción: ¿Una nueva ludopatía?*, "es todavía demasiado pronto para definir un tratamiento estandarizado, si bien los pocos casos ilustrados hasta hoy, han tenido desenlaces relativamente felices a partir del momento en que el paciente ha tomado plenamente conciencia de su problema".

Los síntomas

El tiempo que una persona pasa conectada a la red puede ser un síntoma (un estudio reciente de la Universidad de Berlín ha demostrado que el afectado pasa una media de 35 horas a la semana en la red), pero no el único: ni siquiera indica necesariamente que la persona esté enferma. Los síntomas determinantes, que indican que de verdad estamos ante una adicción, son una pérdida de forma progresiva de relación con la vida real: casi no duermen, adelgazan y pierden relación con sus amigos o familia (en los casos más extremos). Carlos Cruz nos cuenta: **"Me he pasado noches enteras delante del ordenador: casi no dormía ni comía, llegué a perder 12 kilos. No era capaz ni de hablar".** Después de todo esto, colgar la etiqueta de droga a Internet sería tan erróneo como cerrar los ojos ante los problemas que surgen por su empleo incontrolado. Con un correcto uso, Internet puede ser una auténtica maravilla, pero es todavía un medio demasiado joven y tenemos que aprender a relacionarnos con él.



Centro de tratamiento americano de adictos a Internet: www.netaddiction.com.

Texto: Elena Castellanos · Foto: Christian Vogel (r)



Ponte a prueba:

¿Eres adicto a Internet?

¿Pasas demasiado tiempo en Internet? Kimberley Young ha confeccionado el siguiente test (aquí abreviado) para los visitantes de su página, *www.netaddiction.com*. La psicóloga americana está especializada en el campo de la adicción a Internet. Valora de 0 a 5 la frecuencia con la que te pasen estas situaciones y suma los puntos totales.

- ¿Crees que pasas más tiempo en Internet de lo que realmente te gustaría? 0 1 2 3 4 5
- ¿Dejas de hacer otras cosas y aparcas algunos temas pendientes para pasar más tiempo chateando? 0 1 2 3 4 5
- ¿Con cuánta frecuencia haces nuevos amigos en Internet? 0 1 2 3 4 5
- ¿Te gusta más pasar el rato con amigos de Internet que con tus amigos de siempre? 0 1 2 3 4 5
- ¿Otros se quejan de que pases demasiado tiempo conectado a Internet? 0 1 2 3 4 5
- ¿Tus estudios se están resistiendo porque ya no les dedicas mucho tiempo por culpa de Internet? 0 1 2 3 4 5
- ¿Con cuánta frecuencia compruebas tu buzón electrónico antes de hacer cualquier cosa? 0 1 2 3 4 5
- ¿Estás ansioso por hacer otra visita a Internet? 0 1 2 3 4 5
- ¿Reaccionas de mal humor cuando alguien te molesta o interrumpe mientras chateas? 0 1 2 3 4 5
- ¿Te faltan horas de sueño por estar metido en la red hasta tarde? 0 1 2 3 4 5
- ¿Piensas en Internet cuando no estás conectado? 0 1 2 3 4 5
- ¿Intentas ocultar o mientes a los demás sobre el tiempo que pasas conectado a Internet? 0 1 2 3 4 5
- ¿Te sientes mal cuando no estás conectado y se te pasa el malestar en cuanto te conectas? 0 1 2 3 4 5

Solución:

Valora tus respuestas desde nada (0) hasta siempre (5 puntos). Suma los puntos y sabrás si eres un internauta normal o un auténtico adicto de la red.

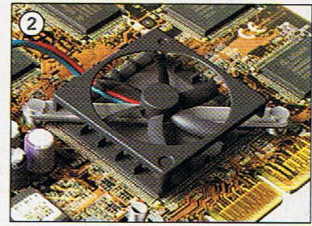
0 nada
1 pocas veces
2 ocasionalmente
3 con frecuencia
4 muy a menudo
5 siempre

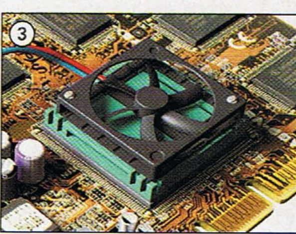
52-65 Puntos: Adicto: pasas más tiempo en la red del que deberías. Tus amigos y familia están enfadados, y tú ni siquiera te enteras. Deberías buscar ayuda, y ¡lo antes posible!

32-51 Puntos: En peligro: tu relación con Internet se sale a veces de la normal, perjudicándote a ti y a los que te rodean. Estas en peligro: ¡vigílate y no dejes que vaya a más!

0-31 Puntos: Normal: Quizá estés conectado mucho tiempo de vez en cuando, pero por regla general lo controlas sin problema. ¡Tranquilo y disfruta de tu tiempo conectado a la red!

ASÍ FUNCIONA UNA Tarjeta gráfica 3D





Si los personajes de tus juegos toman vida y puedes ver escenarios 3D que parecen de verdad, es que hay una potente tarjeta aceleradora dentro de tu PC.

Refrigeración

- El chip de gráficos produce mucho calor. Por eso necesita un sistema de enfriamiento, activo o pasivo.
- Con la refrigeración pasiva ①, el calor del chip se traslada a un disipador de aluminio (en color turquesa). Gracias a sus innumerables ranuras, la chapa tiene una superficie mayor y evita el recalentamiento del chip.
- La refrigeración activa ② funciona con un ventilador pequeño. Ventila el chip haciendo rotar aire fresco. El cable rojo y el azul son la toma de corriente del ventilador.
- Algunas tarjetas funcionan con sistema de refrigeración activo y pasivo ③ a la vez para conseguir un mejor resultado.

Chip gráfico

- El chip gráfico (escondido bajo el ventilador) es el procesador de la tarjeta gráfica. Descarga al procesador de PC de los cálculos necesarios para generar escenas 3D.
- El chip gráfico computa, por ejemplo, las sombras de objetos, la calidad de la superficie (piel, brillos de metal) o efectos de transparencias (agua, cristal...).

Terminal externo

- Mediante este terminal, la tarjeta se puede comunicar con otros módulos externos, como un descompresor de vídeo para DVD o una capturadora de vídeo.

Memoria gráfica

- Las tarjetas gráficas 3D suelen estar equipadas con 32 MB de memoria. Cuanta más memoria tenga la tarjeta gráfica, más rápido podrá realizar cálculos en 3D.
- El tipo de memoria que más se utiliza es la SD-RAM. Esta memoria es relativamente ágil y económica. La SG-RAM es algo más rápida, pero más cara. La DDR-RAM es el doble de rápida que la SD-RAM; es la número uno en cuanto a velocidad, pero también la más cara.

Slot de conexión

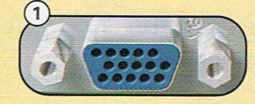
- La conexión de la tarjeta con el PC. Con ella se une la tarjeta gráfica a través de la ranura (slot) con la placa base.
- Hay slots PCI y AGP. AGP es bastante más rápido que PCI, y se está incluyendo en los nuevos sistemas de PC.
- En la conexión AGP (ver imagen) se pueden ver muchas ranuras. El slot PCI solamente tiene una división (muesca).

Conexiones

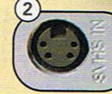
- Las tarjetas gráficas actuales disponen de distintas formas de conexión. Pero las clavijas VGA son estándar en todas (azul). Allí se conecta el monitor de PC.

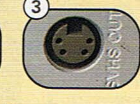
LAS CONEXIONES

- A través de las distintas clavijas de la tarjeta gráfica se pueden conectar los más variados aparatos de salida.
- A continuación, te mostramos las clavijas de salida y entrada que suele haber normalmente en una tarjeta gráfica 3D.











① Clavija VGA *En esta clavija estándar se puede conectar un monitor de PC normal.*

② Entrada SVHS *Las imágenes con resolución SVHS- (720 x 576 pixels) se reproducen con equipos SVHS.*

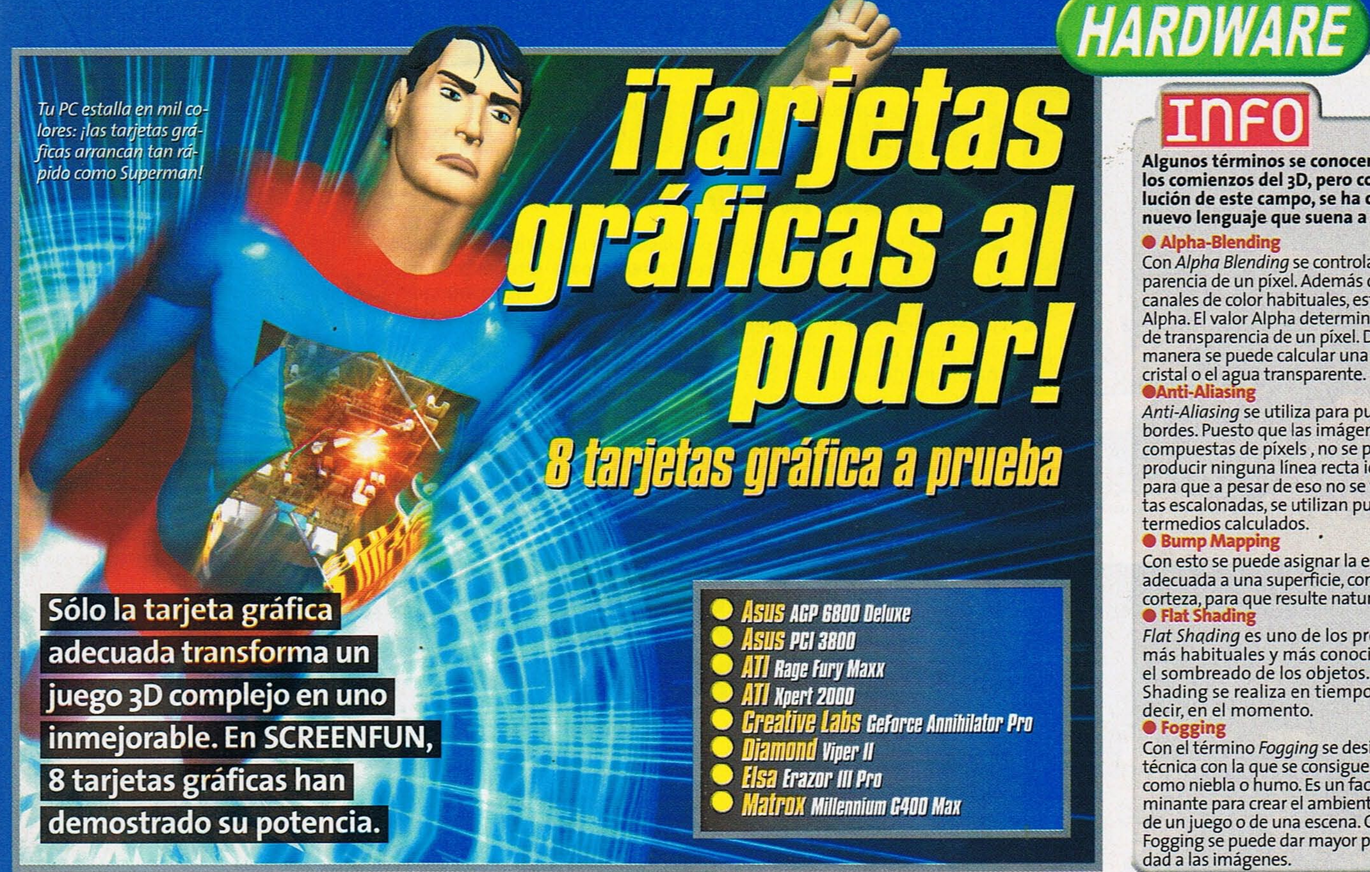
③ Salida SVHS *Las imágenes y vídeos de calidad SVHS se transmiten a grabadores o cámaras SVHS.*

④ Salida Composite *Al Composite Out se conecta el vídeo o la televisión.*

⑤ Gafas 3D *Muy pocas tarjetas disponen de esta conexión especial para gafas 3D.*

⑥ DVI-Port *El puerto* Digital Video Interface *es para pantallas digitales como LCD o Flatpanels.*

Texto: Elena Castellanos



Tu PC estalla en mil colores: ¡las tarjetas gráficas arrancan tan rápido como Superman!

¡Tarjetas gráficas al poder!

8 tarjetas gráfica a prueba

Sólo la tarjeta gráfica adecuada transforma un juego 3D complejo en uno inmejorable. En SCREENFUN, 8 tarjetas gráficas han demostrado su potencia.

INFO

Algunos términos se conocen desde los comienzos del 3D, pero con la evolución de este campo, se ha creado un nuevo lenguaje que suena a chino.

● **Alpha-Blending**
Con *Alpha Blending* se controla la transparencia de un píxel. Además de los tres canales de color habituales, está el canal Alpha. El valor Alpha determina el grado de transparencia de un píxel. De esta manera se puede calcular una pared de cristal o el agua transparente.

● **Anti-Aliasing**
Anti-Aliasing se utiliza para pulir los bordes. Puesto que las imágenes están compuestas de píxels , no se puede reproducir ninguna línea recta ideal. Pero para que a pesar de eso no se vean rectas escalonadas, se utilizan puntos intermedios calculados.

● **Bump Mapping**
Con esto se puede asignar la estructura adecuada a una superficie, como piel o corteza, para que resulte natural.

● **Flat Shading**
Flat Shading es uno de los procesos más habituales y más conocidos para el sombreado de los objetos. El Flat Shading se realiza en tiempo real; es decir, en el momento.

● **Fogging**
Con el término *Fogging* se designa una técnica con la que se consigue efectos como niebla o humo. Es un factor determinante para crear el ambiente correcto de un juego o de una escena. Con el Fogging se puede dar mayor profundidad a las imágenes.

Una buena tarjeta gráfica garantiza mucha diversión ante el PC, además de velocidades de vértigo en los gráficos. Pero, ¿cómo elegir la tarjeta adecuada? Lee el reportaje que hemos elaborado a continuación.

¿Qué debe hacer una tarjeta?

Básicamente hay dos tipos de tarjetas que trabajan en dos campos muy diferentes, es decir, representación 2D y 3D.

● Con 2D (bidimensional) nos referimos a la representación normal de Windows. En este caso, es importante que la construcción de imágenes sea rápida, pero dada la simplicidad de la estructura representada, no se requiere ninguna tarjeta gráfica especial.

Esto significa que para las aplicaciones generales de Windows una tarjeta normal valdría. Sólo quien tenga un ordenador antiguo con una tarjeta gráfica de menos de 4 MB de memoria puede tener problemas con altas resoluciones. Te darás cuenta porque a tu monitor le costará mostrarte los gráficos y la imagen parpadeará levemente.

● Pero el ámbito tridimensional es bastante distinto. 3D comprende, en general, efectos en juegos y animaciones. **Para que los juegos parezcan lo más realistas posible, deben mostrar profundidad espacial, efectos de luz y de niebla, así como texturas en alta resolución.** Estos detalles consumen tanta potencia del procesador que se hace necesaria una tarjeta gráfica.

Las librerías gráficas correctas

La velocidad de las tarjetas depende de las librerías gráficas que utilicen. Por desgracias, no todos los juegos 3D actuales utilizan la misma librería de software a través de la cual se comunican con la tarjeta gráfica. Las librerías más extendidas son hoy en día *DirectX* (1), *OpenGL* (2) y *Glide* (3).

Mientras que las dos primeras son compatibles con casi todas las tarjetas, *Glide* es la solución especial de 3Dfx (Voodoo). Si quieres disfrutar a tope de tu juego preferido, deberías comprobar, primero, qué interfaz de software soporta, y después escoger la tarjeta. Puesto que *OpenGL* y *DirectX* son cada vez más populares, hemos calculado la velocidad con los programas de evaluación correspondientes. En esta prueba se han podido ver claramente los puntos fuertes y débiles de las tarjetas o del chip gráfico incorporado.

Slot

Hemos evaluado tarjetas con slot AGP (4) actuales, así como PCI (5). Si has comprado tu PC en los dos últimos años, dispondrá de un slot AGP, pero si tu PC es más antiguo y no tiene sitio para meter una tarjeta AGP, tienes que hacerte con una tarjeta PCI que, aunque en menor medida, todavía se fabrican.

¿Qué necesito?

La tarjeta que necesitas depende de dos cosas: el PC que tengas y lo que quieras hacer con la tarjeta gráfica.

● **El fan del 2D:** si lo que te interesa es una buena calidad de imagen en 2D (por ejemplo en las aplicaciones de Office o de Corel) entonces basta con una tarjeta pequeña ATI o TNT2. Estas tarjetas no soportan las características 3D más avanzadas, pero son económicas y ofrecen buenos resultados.

● **Jugador eventual:** ¿tienes un buen PC de clase media y juegas de vez en cuando a algún juego, pero sin llegar a ser un freak? Entonces, lo mejor para ti son tarjetas intermedias. Soportan correctamente casi todos los juegos y ofrecen buenos resultados con Direct3D. Sólo con *OpenGL* el resultado es algo peor. Hay una amplia gama de tarjetas entre 32 MB y 64 MB SD-RAM (6) o SG-RAM (7).

● **El fan de los juegos 3D:** ¿eres un jugador en cuerpo y alma? Entonces deberías hacerte con las actuales tarjetas gráficas *GeForce*. Si incluye también DDR-RAM (8), ¡estarás perfectamente equipado!

El chip *GeForce* ofrece características 3D especiales para juegos recientes y del futuro: ofrecen diversión a tope!

Conexiones y software

Además de la velocidad, el equipamiento de la tarjeta también es importante para decidirte a comprarla.

● Algunas tarjetas sólo tienen una salida VGA para el monitor. Pero si también quieres conectar una televisión o una fuente de vídeo, deberías tener en cuenta las conexiones de la tarjetas antes de comprarlo. También hay tarjetas con salida DVI (9) para conectar aparatos de salida digitales, como por ejemplo, los flatpanels.

● La cuestión de equipamiento también se refiere al software. Algunos fabricantes añaden aplicaciones. Otros son menos generosos y no ofrecen más que el CD de instalación.

En las siguientes páginas comparamos distintas tarjetas gráficas.

(1) DirectX
DirectX es un estándar de programación para interfaces que ha creado Microsoft.

(2) OpenGL
OpenGL en una librería 3D especial de programación para Windows que acelera la reproducción de imágenes mediante procesadores gráficos 3D.

(3) Glide
***Glide* es otra librería de programación de gráficos que la compañía 3Dfx utiliza para sus chips de representación de gráficos.**

(4) AGP
Se trata de las siglas de *Accelerated Graphics Port*. Este slot está relegando a las tarjetas PCI, ya que ofrece una velocidad de transmisión de datos más alta que éste.

(5) PCI
Son las siglas de *Peripheral Component Interconnect*. Hasta la aparición del slot AGP, PCI era el slot habitual para las tarjetas gráficas y otros elementos, como tarjetas de red, sonido o ISDN.

(6) SD-RAM
***Synchronous Dynamic* es una memoria gráfica muy rápida, y se encuentra en la mayoría de las tarjetas.**

(7) SG-RAM
La memoria *Synchronous Graphics* es más rápida y cara que el SD-RAM, y no se incluye tan a menudo.

(8) DDR-RAM
La memoria *Double Data Rate* es la más rápida del mercado. Proporciona una notable ventaja a las tarjetas *GeForce* actuales.

(9) DVI
DVI es la abreviatura de *Digital Visual Interface*, el nuevo estándar para la conexión de displays digitales.
Este estándar ofrece una reproducción de alta resolución en monitores digitales. Es ideal para flatpanels y monitores digitales, así como proyectores LC.

Texto: Elena Castellanos · Fotos: Michael Kayser



Software generoso, muchas conexiones y buenos gráficos.

La surtida

Elsa Erazor III Pro

Elsa equipa su tarjeta AGP con muchos accesorios.

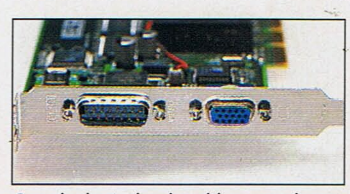
Equipamiento: las conexiones para S-VHS y video compuesto, además de cable, añaden puntos extra a la Elsa *Erazor III Pro*. Funciona con 32 MB SG-RAM.

Software: Elsa incluye *Need for Speed IV* y el tratamiento de gráficos *CorelDraw 7* en el paquete.

Velocidad: la tarjeta es muy rápida gracias al *OpenGL*, y muestra un buen rendimiento para este chip. Con *Direct3D* va algo más lenta, aunque el rendimiento sigue siendo bueno.

Gráficos: la calidad de imagen y de representación son, en general, buenas, aunque los colores no siempre convencen.

Resumen: su gran equipo y un rendimiento óptimo convierten a esta tarjeta AGP en una buena alternativa a su competencia, por un precio razonable.



Con el adaptador de cable se puede conectar incluso un vídeo S-VHS.

Erazor III Pro
Tarjeta gráfica 3D.
42.900 pts. | Fabricante: Elsa
www.elsa.com
Positivo: amplitud de complementos y gran rendimiento por un buen precio.





La Asus muestra unas imágenes y accesorios magníficos.

La convincente

Asus AGP 6800 Deluxe

Una tarjeta GeForce muy bien preparada en cuanto a accesorios y rendimiento.

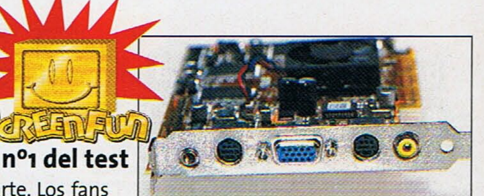
Equipamiento: esta tarjeta atrae por sus numerosas conexiones. Para mayor diversión 3D puedes usar las gafas 3D adjuntas. La tarjeta dispone de un chip GeForce y 32 MB DDR-RAM.

Software: junto a dos juegos en versión completa *(Drakan* y *Rollcage)* hay muchas demos. El DVD-Player de Asus viene en un CD aparte. Los fans del multimedia ya tienen suficiente con el *VideoStudio* de Ulead.

Velocidad: no es la más rápida de las GeForce, pero con *Direct3D* y *OpenGL* ofrece resultados estables y una creación de imágenes fluida.

Gráficos: presenta gran calidad con unos colores brillantes y vivos.

Resumen: Asus ofrece, además de muy buenos resultados, muchos extras y software.



La Asus AGP 6800 Deluxe tiene TV-In/-Out y conexión de gráficos 3D.

AGP 6800 Deluxe
Tarjeta gráfica 3D.
54.000 pts. | Fabricante: Asus
www.asus.com
La mejor en cuanto a extras. La velocidad y la calidad de imagen también son buenas.





La otra tarjeta Asus rinde mucho por poco dinero.

La todoterreno

Asus PCI 3800

Esta tarjeta gráfica PCI tan bien equipada es adecuada para un empleo versátil.

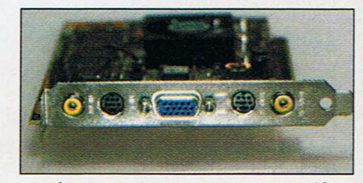
Equipamiento: Asus piensa más y equipa su tarjeta con AV-Out/-In y S-Video-Out/-In. Los cables correspondientes vienen adjuntos y la tarjeta tiene 32 MB SD-RAM.

Software: el fabricante se porta y ofrece a los jugadores dos versiones completas *(Turok 2, Extreme-G 2)*. Para su precio se trata de un equipamiento muy generoso.

Velocidad: las tarjetas PCI con chip TNT2 no alcanzan a las tarjetas GeForce. La tarjeta Asus da unos resultados aceptables con *Direct3D* y *OpenGL*, pero falla en situaciones muy complejas.

Gráficos: la calidad es media y normalmente sin retrasos de imagen, pero la representación es algo oscura.

Resumen: conseguirás una tarjeta PCI todoterreno a buen precio.



Muchas conexiones: esta tarjeta gráfica ofrece AV-Out/-In y S-Video-Out/-In.

PCI 3800
Tarjeta gráfica 3D.
32.000 pts. | Fabricante: Asus
www.asus.com
La *PCI 3800* no es precisamente la más rápida del test, pero está muy bien equipada.





La ATI Rage Fury obtuvo buena nota por su Chip-Duo.

La doble

ATI Rage Fury Maxx

La tarjeta ATI dobla la apuesta a las tarjetas GeForce.

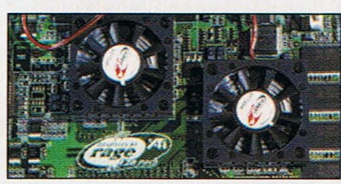
Equipamiento: la *Rage Fury Maxx* está equipada con dos chips y 64 MB SD-RAM, pero el resto del equipo es algo escaso (sólo una salida VGA).

Software: aparte de un CD de demo, sólo ofrece el *ATI-Player* para DVD, vídeo y audio y un editor de vídeo.

Velocidad: a pesar de dos chips y su doble RAM, su velocidad no sobrepasa a la de las tarjetas GeForce. Es suficiente para que la imagen no se retrase, y se pueden comparar los resultados en la prueba de *OpenGL*.

Gráficos: el redibujado de la imagen es rápido, y la calidad se presenta limpia y sin desigualdades.

Resumen: la *Rage Fury Maxx* es una interesante alternativa a las tarjetas *GeForce* gracias a los chips dobles, pero algo escasa en equipamiento.



Dos chips gráficos y memoria de 64 MB ofrecen un refresco de pantalla aceptable.

Rage Fury Maxx
Tarjeta gráfica 3D.
42.000 pts. | Fabricante: ATI
www.ati.com
Buen precio y buenos resultados: se trata de una gran alternativa a tarjetas GeForce.



La económica

ATI Xpert 2000

La *Xpert 2000* es económica, pero no es una locura en 3D y diversión.

Equipamiento: el chip *ATI-Rage-128* no alcanza mucha velocidad a pesar de sus 32 MB SD-RAM. La tarjeta ofrece pocos suplementos, y sólo tiene una salida VGA.

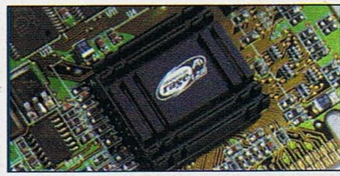
Software: realmente el equipamiento es algo pobre. Sólo incluye el *ATI-Player* para DVD, vídeo y CD de audio con editor de vídeo integrado.

Velocidad: no es suficiente solo con una memoria rápida. Con *Unreal Tournament* la tarjeta no llega y hará que el más jugón se desespere.

Gráficos: la calidad es media, a ratos la representación es algo oscura. Los colores salen bien en general.

Resumen: esta tarjeta gráfica es poco potente para un jugador empedernido, pero para el 2D es adecuada y muy económica.

Escaso equipamiento: la ATI Xpert 2000.



El procesador se protege del calor con un refrigerador pasivo.

Xpert 2000
Tarjeta gráfica 3D.

19.500 pts.	Fabricante: ATI

www.ati.com

Tarjetas de principiantes pasiva, con buenos resultados en 2D, pero floja para fans del 3D. — 6

La rápida

Creative Labs GeForce Annihilator Pro



Ha sido la más rápida en el test, pero su software es escaso.

La tarjeta GeForce ofrece buen rendimiento y calidad.

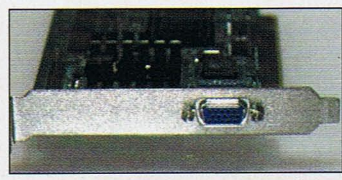
Equipamiento: el chip *GeForce-256* tiene 32 MB DDR-RAM. Sin embargo, esta tarjeta gráfica sólo presenta una salida VGA para monitor.

Software: viene con el software reproductor de DVD *WinDVD* y una versión demo del juego *Evolva*. En comparación con otras tarjetas, se queda algo corta.

Velocidad: la tarjeta de Creative sobrepasa con distancia a las demás en la prueba de *Direct3D*. En cuanto al *OpenGL*, se queda un poco atrás, pero la diferencia no se aprecia apenas.

Gráficos: El frame rate de presentación de imagen es sorprendente: ofrece gráficos espectaculares, rápidos ¡y diversión sin fin!

Resumen: la *Annihilator Pro* es una tarjeta muy potente. Una pena que Creative Labs ahorre en accesorios.



La Annihilator Pro *es una tarjeta de juegos pura y dura, con conexión VGA.*

GeForce Annihilator Pro
Tarjeta gráfica 3D.

54.000 pts.	Fabricante: Creative Labs

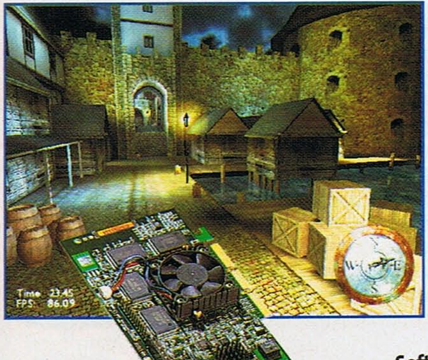
www.europe.creative.com

El equipo de la tarjeta es escaso, pero ofrece unas imágenes muy rápidas y sin fallos.



La bicéfala

Matrox Millennium G400 Max



Gráficos nítidos, pero no es compatible con OpenGL.

Las palabras mágicas de Matrox son *Dual Head*, es decir, dos conexiones de monitor.

Equipamiento: la tarjeta está equipada con un chip *G400-Chip* y 32 MB SG-RAM. En las dos salidas VGA se pueden conectar sendos monitores.

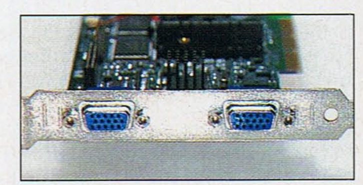
Software: junto a *Point Cast* y *Expendable*, también tiene *Picture Publisher 8* de Microsoft, Micrografx' *Simply 3D* y reproductor de DVDs.

Velocidad: en el campo *Direct3D* esta tarjeta obtuvo unos resultados sorprendentes, pero en el de *OpenGL*, bastante inferiores.

Sólo el driver *Turbo OpenGL* sirvió de ayuda (lo encontrarás en la web *www.matroxusers.com)*.

Gráficos: los colores son brillantes, y la imagen, muy nítida y clara.

Resumen: los resultados son comparables al resto, y su excelente equipamiento levanta su nota final.



Ofrece dos conectores VGA para conectar dos monitores a la vez.

Millennium G400 Max
Tarjeta gráfica 3D.

46.000 pts.	Fabricante: Matrox

www.matrox.com

Esta tarjeta no resulta tan buena con *OpenGL*, pero por lo demás da muy buenos resultados.



La diferente

Diamond Viper II



El Viper II es la mitad de rápida que la tarjeta GeForce.

La *Viper II* de Diamond es una de las tarjetas más *exóticas*.

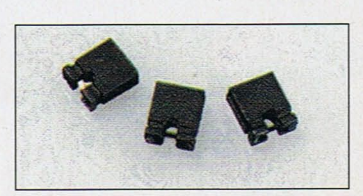
Presentación: esta tarjeta está equipada con TV-Out y 32 MB SD-RAM. Su particularidad: Diamond incluye Jumper. Si tu placa base es AGP 4x, puedes poner tú mismo los Jumper en la tarjeta. Y si tu placa es AGP 2x, no necesitarás ponerlos.

Software: aparte de los drivers, Diamond sólo ofrece un reproductor DVD.

Velocidad: con el *Direct3D* esta tarjeta ha dado muy buenos resultados, pero en el caso del *OpenGL* ha tocado fondo. Las imágenes de *Unreal Tournament* se retrasan notablemente.

Gráficos: la calidad de imagen es mediocre, pero la reproducción de colores es bastante aceptable.

Resumen: no se recomienda la *Viper II* con juegos *OpenGL*. Con *Direct3D* puede ser una alternativa de excepción a las tarjetas TNT2 o ATI.



La Viper II *se vende con un set Jumper para adaptarse a la placa base.*



Viper II
Tarjeta gráfica 3D.

45.000 pts.	Fabricante: Diamond

www.diamondmm.com

El chip *S3* no es compatible con *OpenGL*, pero podrás jugar en el televisor de tu casa.



¿Siempre se te olvida algo cuando vas de viaje? ¡No te preocupes! En SCREENFUN te vamos a dar unos consejos para que disfrutes a tope de la Campus Party 2000.

A dos meses de celebrarse la Campus Party, las entradas ya están agotadas. Y es normal, ya que es difícil dejar pasar tal número de actividades, foros, coloquios, concursos y diversión. Si te has quedado colgado, ¡no desesperes!, en la página web oficial de la Campus *(www.campus-party.org)* ya disponen de una lista de espera para que quienes se han quedado sin entrada puedan apuntarse y rezar por que alguien renuncie a su plaza. ¿A qué esperas? Pero si de todas formas no consigues ir, los chicos de E3 futura han pensado en todo y han creado lo que ellos denominan *Campus Online*. Desde tu casa podrás asistir a los coloquios y actividades que se realicen todos los días, y lo que es mejor, hasta podrás hacer preguntas en directo. ¡Sólo necesitarás un cubo con agua y una sardina delante del ventilador para creerte que estás en Valencia!

Si ya tienes la entrada, permanece atento a la web de la *Campus* para hacer tu reserva de puestos, porque eso sí, querréis estar todos los amigos juntos, ¿no? Así que ya sabes: sigue nuestros consejos y prepara bien las maletas, que la fecha clave para tus vacaciones ya se acerca.

www.campus-party.org

1 Antes de venir: no puedes olvidar...

Antes de ir, ya sabes: ¡te deberías haber inscrito en la página web!

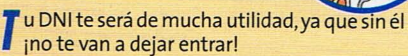
- Una vez inscrito, tendrás que hacer la transferencia bancaria. Al hacerla, procura hacer constar en el concepto de ésta tu nombre y apellidos.
- Trae un CD con el Windows o el sistema operativo que tengas instalado en tu máquina. Imagina que le pasa algo a tu raro sistema operativo y nadie lo tiene. ¡Glups!
- Copia los diskettes y CD-ROMs de controladores y drivers en el disco duro, además de llevarlos contigo. Una vez que hayas llegado a la party, puedes borrarlos, pero sólo antes de asegurarte que no los vas a volver a necesitar. Más vale prevenir...
- Es muy importante que consigas cajas apropiadas para transportar el ordenador y el monitor, ya que en el viaje puedes dar algún golpe a cualquier componente y quedarte sin poder disfrutar a lo grande de la party. Si no te has deshecho de los poliespanes de protección que te venían cuando compraste el ordenador, ¡estás de enhorabuena!
- ¡Ah!, también tienes que llevar de casa las ganas de pasártelo bien, de aprender y compartir conocimientos y experiencias con los demás.

2 Limpieza, seguridad, privacidad

No olvides limpiar el directorio log del programa de chat (IRC), sobre todo los logs de conversaciones mantenidas con Chan, Scytale, Nick y otros bots.

- Desmarca la opción **guardar contraseña** en todas las aplicaciones, así como del **Correo Electrónico, Conexión a Internet** y **Clientes FTP.**
- Haz back-ups de tu información privada y déjalos en casa (¡ese viejo disco duro de 130 MB valdrá!). Si decides traer el mismo PC con el que estás realizando tu tesis de final de carrera para doctorarte en Mecánica Cuántica, por favor, ¡realiza alguna copia de seguridad antes de sacar el PC de tu casa!
- Si vas a instalar un Firewall o algún tipo de protección, intenta hacerlo antes de llegar.

3 Para hacerte la vida más fácil



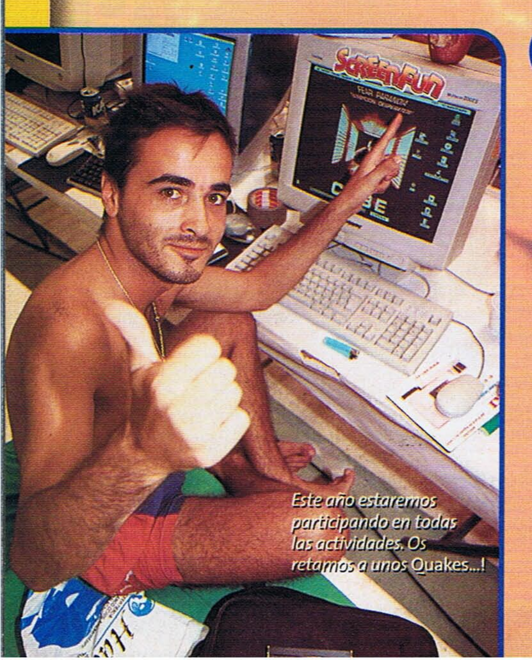
Tu DNI te será de mucha utilidad, ya que sin él ¡no te van a dejar entrar!

- Resguardo de la transferencia bancaria.
- Enchufes y ladrones para todos tus cacharros.
- Los cables de alimentación de tu ordenador y monitor.
- Auriculares, ya que está prohibido el uso de altavoces (imagina 2.000 altavoces a todo volumen y a la vez, pero no te preocupes: el museo cuenta con un magnífico sistema de sonido).
- Destornillador (plano y de estrella).
- Cambio en monedas de 100 para refrescos.
- El cargador del teléfono móvil.
- Cinta adhesiva y de embalaje
- Un par de ratones y otra tarjeta de red. Ya sabes, siempre se te puede estropear uno.

4 En el camping...

No te olvides la almohada y tu saco de dormir. ¡Ah!, y no te vendría mal un spray para ahuyentar los mosquitos, que por esa zona gozan de un tamaño respetable.

- Cuerda y unas pinzas para tender la ropa (si dejas el saco de dormir colgado fuera de la tienda durante el día, ¡notarás la diferencia! Y tus compañeros también).
- Tu bañador, paletas para echarte unos partidillos en la playa (no todo va a ser *Quake* y *Starcraft),* chanclas y un protector solar, ya que la playita está a 10 minutos andando.
- Unas cuantas toallas, ropa para una semana, cepillo de dientes, champú, neceser con espuma de afeitar, maquinilla... (para los que la necesiten) y desodorante (que 2.000 personas juntas..., ¡ya se sabe!).



Este año estaremos participando en todas las actividades. Os retamos a unos Quakes...!

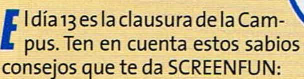
5 Asegúrate unas cuantas cosillas



No todo es conectar un par de cables; asegúrate unas cuantas cosas antes de empezar...

- Antes de conectar tu ordenador, presiona levemente tus tarjetas (AGP, PCI, ISA) para asegurarte de que no se han aflojado en el viaje.
- Si el PC sigue dando problemas, prueba a dejar un lateral abierto para que se ventile mejor.
- Si sigues con problemas, puedes acudir a los encargados de sala de la organización para que te echen una mano.
- Hay confianza y buen rollo; normalmente no pasa nada, pero nunca está de más cerrar bien la caja del ordenador o ponerle una password a la BIOS.
- Al compartir carpetas de tu disco duro con otros, recuerda accionar la opción **sólo lectura.**

6 Y al fin...



El día 13 es la clausura de la Campus. Ten en cuenta estos sabios consejos que te da SCREENFUN:

- *Descomparte* todos los recursos que *compartiste* al estar en la *Campus.*
- Pasar un buen antivirus sería ideal.
- Revisa concienzudamente que te llevas todo lo que trajiste.
- No dejes el cargador con el móvil enchufado. Te puedes reír... ¡pero no ha sido la primera vez que ha ocurrido algo por el estilo!
- Nada de dejar los diskettes o CDs con programas importantes encima de la mesa, ni las toallas, ni los zapatos... en fin, TODO.
- Y lo que es más importante: no olvides poner una sonrisa de oreja a oreja para amortiguar la pena que te va a dar que se acabe este *peazo* de fiesta.

POKÉMON CARTAS

Si te parecía que 69 eran pocos, ahora tienes 47 más para elegir. ¡No te quejarás!

La invasión continúa... La nueva extensión 'Jungla' te transportará a un mundo nuevo y fascinante. ¡Sumérgete en la aventura!

De cara al caluroso veranito que parece que nos espera, no viene mal una noticia refrescante: ¡por fin ha salido la extensión *Jungla* del juego de cartas Pokémon!

La versión en castellano estará en la calle el 27 de junio, así que ¡date prisa!, pues la versión en inglés se agotó (en las tiendas de importación) a los pocos días de salir el pasado mes de mayo.

Las cartas de la extensión se pueden encontrar en dos formatos: en barajas construidas para jugar directamente y en sobres. Las barajas son una combinación de cartas de la extensión *Jungla y* de cartas básicas (60 cartas en total), y hay dos modelos diferentes: *Tromba de agua* (contiene 15 cartas de *Jungla* y 6 pokémon nuevos) y *Reserva de poder* (18 cartas de *Jungla* y 8 nuevos pokémon). Cada pack está compuesto por una baraja, una moneda especial pokémon, contadores de daño y un libro de reglas. Mientras que en los sobres, sólo encontrarás cartas de la extensión (11 en cada uno).

En la primera edición de las cartas *Pokémon* aparecieron 69, y ahora, entre las 64 nuevas cartas de *Jungla* podrás encontrar otros 47 más (además de una carta de entrenador Pokéball). ¡Pikachu y Electrode vuelven a aparecer con otras ilustraciones! También hay 16 cartas con holograma, pero al contrario que en la primera edición, en esta extensión los mismos pokémon aparecen en formato normal, sin ninguna variación en sus poderes.

Por tanto, ¡a explorar la jungla y a conseguirlos todos!



LA POKÉCARTA

El nombre de tu pokémon, ¿te los sabes ya todos?

Un alucinante dibujo a todo color del pokémon.

El daño que hace tu pokémon. ¡Dales caña!



La descripción de tus ataques: ¡asegúrate de leerlo bien antes de luchar!

No todo iba a ser tan fácil: tus ataques te costarán caros. ¡

Texto: Javier Sevilla y Leticia Roldán

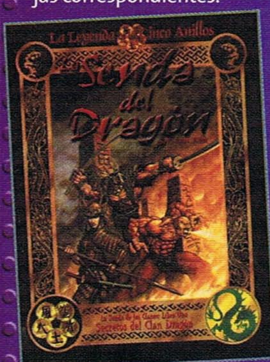
Las nuevas cartas vienen pegando fuerte. ¡Si no espabilas te puedes quedar sin ellas!

Suplementos

La Senda del Dragón

La primera expansión del juego de rol con más samurais por centímetro cuadrado se ocupa de descubrirnos los secretos de uno de los clanes más místicos y misteriosos de *La Leyenda de los Cinco Anillos*: el clan Dragón.

Durante mil años han estado recluidos en sus legendarias fortalezas de las montañas, pero a partir de ahora vamos a a poder disfrutar de sus poderes místicos, como los Isu Zumi, los hombres tatuados capaces de escupir fuego como si fueran dragones de verdad... ¡Ideales para el veranito que nos espera! También podrás encontrar reglas para la creación de Magistrados y Shugenjas, nuevas habilidades, técnicas, ventajas y desventajas... además de la posibilidad de elegir ancestros con sus ventajas correspondientes.



Y si lo que te apetece es leer historias para meterte en el ambiente de Rokugan tampoco te vas a sentir defraudado. ¡Lo mejor si eres un aspirante a Dragón!

Land Raider

Ya habíamos comprobado la calidad de las miniaturas de plomo de *Warhammer 40.000*. A pesar de todo, la maqueta del Land Raider ¡nos ha dejado alucinados! Han cuidado hasta los detalles más insignificantes para conseguir uno de los vehículos más impresionantes. ¡Simplemente espectacular!

Y si la maqueta es buena, no subestimes el poder de esta tremenda máquina de guerra. ¡Cuando tu rival vea el Land Raider, empezará a sudar!

Tiene un blindaje a prueba de bombas, una potencia de fuego aterradora y puede transportar una escuadra de marines. Tus enemigos hacen muy bien en sudar... ¡porque vas a borrar del mapa a sus tropas!



Calvin y Hobbes

Si ves a Calvin disfrazado de Estupendous Man o de Spiff, el héroe del espacio, no te extrañes: ¡es que él es así!

Es un poco difícil explicar en qué consisten las tiras cómicas de *Calvin y Hobbes*, pero vamos a intentarlo: Calvin es un niño hiperactivo de seis años cuya imaginación le hace vivir las más extrañas situaciones. Y Hobbes es un tigre de peluche que, a los ojos de Calvin, es un tigre de verdad con el que juega, conversa ¡o se pelea!

En la vida de Calvin, cualquier cosa que pase por su mente infantil puede ocurrir: encuentros con extraterrestres, ataques de muñecos de nieve mutantes, viajes en el tiempo, visitas a otros planetas, bicicletas que cobran vida, estampidas de dinosaurios... Naturalmente, él es el único que participa de esas fantasías, y la gente que le rodea, en especial sus padres, no son capaces de entender nada de sus extravagantes locuras.

Cuando no está imaginando alguna chaladura, Calvin juega al Calvinbol (un deporte de su invención), atormenta a su vecina Sussie Derkins con bolas de nieve o globos de agua (según la estación) o conversa con Hobbes sobre profundos temas filosóficos a lomos de un trineo (¡que invariablemente acaba estrellándose!), entre otros muchos temas recurrentes.

Calvin y Hobbes no es sólo una tira cómica como *Mafalda*, *Snoopy* u *Olaf, el vikingo* (por poner algunos ejemplos el género); también tiene historias más elaboradas, como en los cómics normales, que son una delicia de leer y de ver. El autor es Bill Watterson, y toda su obra ha sido publicada por Ediciones B. Hace poco salió el último tomo, titulado *Un mundo mágico*. ¡Dada la desbordante imaginación de Calvin, es un título muy apropiado!



El mejor amigo de Calvin es Hobbes, un tigre de trapo.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Nos encantaría que conocieras las fantásticas aventuras de Calvin, ¡estamos seguros de que te van a gustar! Tenemos cinco tomos para sortear, así que mándanos una postal, ¡y a lo mejor te toca uno!: SCREENFUN ref.: Calvin y Hobbes, apdo. 14.116, 28080 Madrid.

INFO

El autor: Bill Watterson

El autor de *Calvin y Hobbes* tiene 42 años, está felizmente casado y tiene varios gatos. En toda su carrera sólo ha concedido dos entrevistas, y no deja que su foto salga en los medios. Se ha negado sistemáticamente a que sus personajes se conviertan en objetos de merchandising, así que cualquier gorra, camiseta o similar que lleve la imagen de Calvin y Hobbes es un producto pirata. La tira diaria de *Calvin y Hobbes* ya no se edita en Estados Unidos, aunque sus fans todavía guardan esperanzas de que el autor salga algún día de su voluntario retiro.

Bill Watterson ha dibujado *Calvin y Hobbes* durante diez años.

Textos: Gabriel P-A. y Álvaro G. Fotos: Archivo SCREENFUN



TV

Futurama

Leela: Alienígena, sexy, cíclope y con el pelo morado. ¿Alguien da más?

Bender: El mejor amigo de Fry. Es cotilla, alcohólico, dice tacos, fuma puros y mete a sus amigos en todos los líos posibles.

Fry: El protagonista de Futurama se defiende como puede en el futuro.

Bender conseguirá meter a Fry y a Leela en un montón de situaciones peligrosas.

¡Uau, no están nada mal! Fry todavía no está prepara do para el año 3000.

Descubre lo que Matt Groening tiene preparado: aliens, robots, coches que vuelan... ¡Esto es el futuro!

Fin de Año del año 1999. A Fry le toca repartir pizzas esa noche. Maldiciendo su destino, se presenta con la pizza en un laboratorio de criogenización, con tan mala suerte que, por accidente, resbala dentro de una cámara y es congelado la friolera de 1.000 años. ¿Que pasará entonces?, ¿conseguirá Fry adaptarse al año 3000? Por fortuna, no estará solo en el futuro: contará con la ayuda de Bender (un robot que fue doblador en una fábrica y que consigue energía bebiendo alcohol y fumando puros), de Leela (una sexy alienígena con un solo ojo y con el pelo morado) y de su tataratatatara-tataranieto, que le contratará en su empresa de paquetería interestelar. *Futurama* viene avalada por el gran éxito que consiguió el creador de los Simpson, Matt Groening (¿crees que el parecido de Fry con Bart es pura coincidencia?), y por los 19 millones de espectadores que siguen, semana a semana en EE UU, las aventuras de Fry y sus amigos. ¡En SCREENFUN estamos contentos, porque al fin se estrena en España! Los sábados en Antena 3, a partir de las 12:00 horas, podrás enterarte de lo que nos depara el futuro.

LIBROS

Der Mond

¡El libro de ilustraciones del autor de 'Evangelion' se edita por fin en España!

Cuando te quieres comprar un libro de ilustraciones de importación, los precios suelen ser un auténtico mazazo: rara vez encuentras algo por debajo de las 6.000 pesetas, incluso cuando se trata de autores manga relativamente desconocidos. ¡Es algo que ya sabemos por experiencia! Por eso, la edición en España de *Der Mond* (3.500 pts.) es un acontecimiento muy celebrado por los freaks del manga, toda vez que su autor es una figura de la talla de Yoshiyuki Sadamoto. La edición es exactamente igual a la japonesa, con la diferencia de que los comentarios de Sadamoto sobre cada ilustración están en español. Aparte de láminas de la serie *Evangelion*, también hay otros trabajos de este autor, ¡y algunos son bastante sorprendentes!

Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Edita: Norma
Precio: 3.500 pts.

Las motos y los coches son una obsesión de este autor.

Fatal Fury, según Yoshi Sadamoto.

ScreenFun ¡Sorteo!

Estamos alucinando con el libro de ilustraciones *Der Mond*. Nos mola tanto, que hemos decidido sortearlo para que uno de nuestros lectores flipe también con él. ¡Mándanos una postal, porque podrías ser tú! SCREENFUN ref.: Der Mond, apdo correos 14.151, 28080 Madrid.

NEWS

South Park, la película

Se va a estrenar en en Madrid y Barcelona. Las aventuras de Cartman, Kyle y el Chef, aunque en dibujos animados, son rigurosamente para adultos. Dado su pedorrero sentido del humor, la peli está pensada más para sus seguidores incondicionales que para el gran público.

ScreenFun ¡Sorteo!

Si eres fan de South Park, seguro que te gustaría tener uno de los diez pósters promocionales de la peli que sorteamos. Escribe a: SCREENFUN, ref. South Park, apdo. de Correos 14.151, 28080 Madrid.

Música: *Party in the Park*

¿Te gustaría asistir a un fabuloso concierto con artistas de la talla de Geri Halliwell, Culture Club o UB40, entre otros? Bueno, pues llegas tarde, ¡porque ya se celebró! Por fortuna para los despistados, TDK Mediactive va a sacar a la venta una grabación del evento, para que puedas gozar como si hubieras estado allí. ¡Y encima, te puedes ganar un viaje para dos personas a Londres, con entradas para el próximo concierto! Más información en *www.tdk-mediactive.com.*

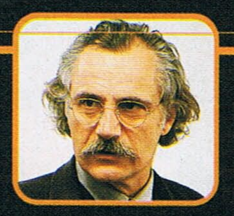
ScreenFun ¡Sorteo!

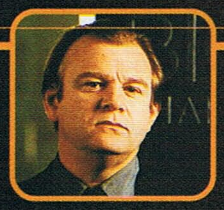
¿Así que te perdiste el concierto? ¿Y tampoco quieres gastar pelas en comprarte la cinta? Pues siempre puedes mandar una postal y confiar en la suerte. ¡Tenemos tres para sortear!: SCREENFUN, ref.: Party in the Park, apdo. Correos 14.151, 28080 Madrid.

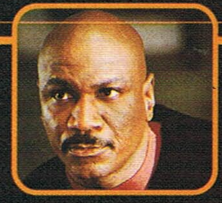
Nuevos episodios de *Vaca y Pollo!*

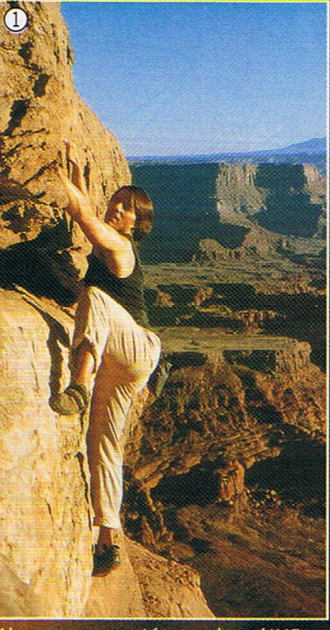
Desde el 19 de junio, Cartoon Network está emitiendo un nuevo bloque de episodios de esta estrambótica serie. Las andanzas de estos dos extraños hermanos (¿una vaca y un pollo?) son, curiosamente, más apreciadas por el público adulto que por el infantil, y se han ganado el aprecio y reconocimiento de los fans de la animación. *Vaca y Pollo* ha sido nominada en dos ocasiones a los premios Emmy como Mejor Show de Dibujos Animados.

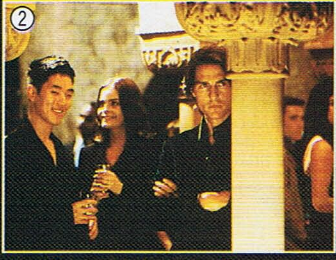

El malvado Sean Ambrose trafica con virus asesinos.


El Dr. Nekhorvich descubre el peligroso material.


McCloy es cómplice y socio de Ambrose.


Stickell, un experto informático, les combatirá.


① Algo muy grave está pasando, y el IMF vuelve a requerir a su agente Hunt.


② Hunt (Tom Cruise) va a Sevilla para pedir ayuda a la ex del malvado Ambrose.

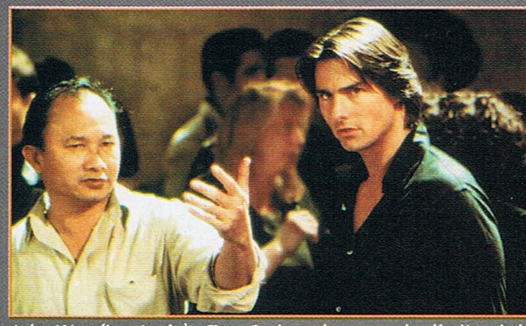

③ Ella es Nyah Hall (Thandie Newton). Algo muy especial surge entre ellos...

M:I-2

Mission: Impossible 2

La pareja más deseada de Hollywood: Tom Cruise y John Woo vuelven a definir el género de acción con elegancia, velocidad y escenas imposibles.

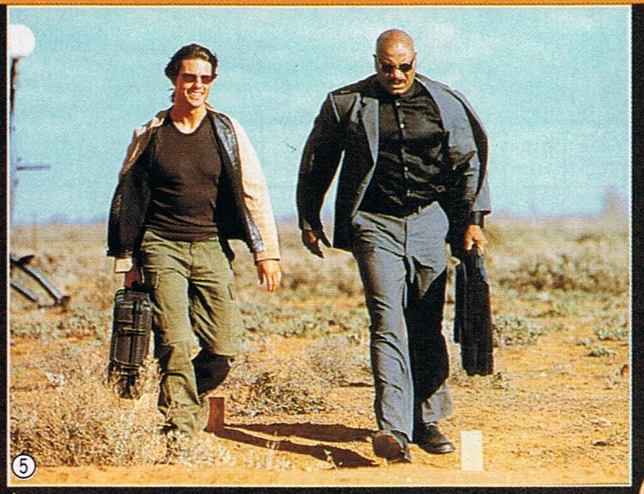
Director John Woo


John Woo (izquierda) y Tom Cruise sobrepasan los límites de lo posible con cada nueva película que hacen. La estrella de Hollywood lo demostró cuando decidió rodar la mayoría de las escenas de riesgo en lugar de dejarlas en manos de especialistas. El director chino, por su parte, comenzó su carrera en la comedia. A partir de mediados de los 80, comenzó a rodar magníficas películas de gangsters.

Mission: Impossible 2 recaudó durante su primer fin de semana en EE UU 80 millones de dólares (unos 14.000 millones de pesetas).

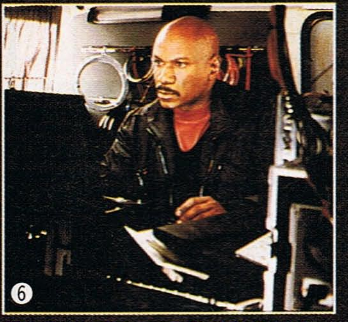


... pero su pasión se verá interrumpida: ¡Hunt debe marcharse!

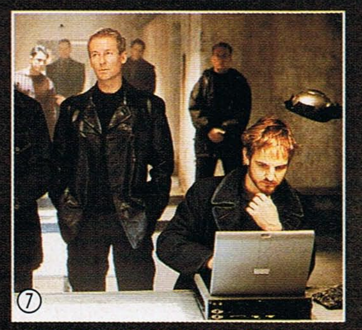


Él y Stickell han descubierto que Ambrose pretende contaminar una ciudad con un virus mortal y después hacerse rico con el antídoto especial.

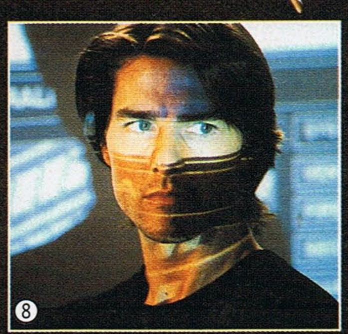
Nyah tiene que poner cuerpo y mente en la misión.



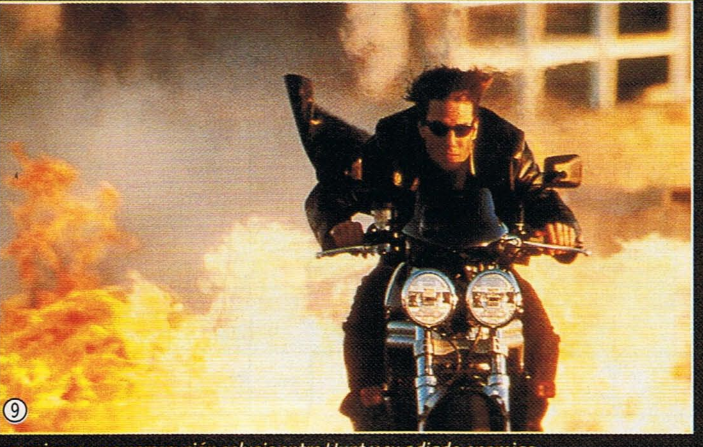
Tienen que acabar con él. Stickell aporta su genialidad con la informática...



... para arruinar el plan: la oferta por las bacterias es de 37 millones de dólares.



Hunt entra en el laboratorio para acabar con la mortal amenaza y entonces...



...comienza una persecución salvaje entre Hunt y su odiado enemigo...



... que acaba en las costas australianas. ¿Podrá Hunt salvar el mundo y la vida de su amada? ¡Difícil, pero no imposible!

No hay seres perversos que no tengan cerca héroes bondadosos. Para confirmar el alcance de este interesante descubrimiento, el director John Woo se basa incluso en la mitología griega. Pero no te asustes, no te has equivocado de película: éste es el punto de partida de *Mission: Impossible 2*, la continuación del éxito de taquilla de Brian de Palma en el 96. Y, por supuesto, el protagonista vuelve a ser Tom Cruise, representando el papel del astuto agente especial Ethan Hunt. El malo también tiene nombre y muchas caras, ¡y no vamos a decir más...!

Sean Ambrose (Dougray Scott, al que conocerás por *Deep Impact)* intentará hacerse con un virus asesino para después hacerse rico vendiendo el antídoto. ¡Pide, ni más ni menos que 37 millones de dólares! Hunt tiene que evitarlo... Y por cierto, en este momento recibe órdenes de Anthony Hopkins, que, aunque tiene una mínima intervención en la película, ¡borda el papel!

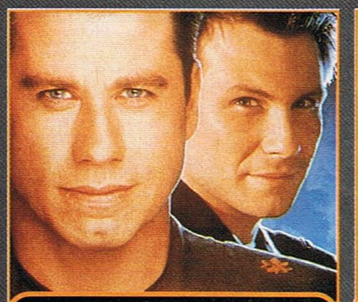
Junto a la historia principal se esconde un tema secundario, al igual que en la primera parte. Pero ¿es todo previsible? ¡Todo lo contrario! *Mission: Impossible 2* es más emocionante, salvaje y elegante que la primera parte. ¿Por qué? Porque John Woo ha sido el responsable de la dirección. **El maestro del cine de acción chino ha dejado su obra maestra en Hollywood.** Si *Broken Arrow* y *Cara a cara* fueron su tarjeta de presentación para hacerse con el gusto del público norteamericano, Woo demuestra ahora con creces todos sus conocimientos.

Tom Cruise también deja patente que su categoría como actor está subiendo muchos puntos desde que participará en películas como *Eyes Wide Shut* y *Magnolia*. Junto a él todos palidecen, o casi todos, con excepción de Thandie Newton (una buena amiga de la esposa de Cruise, Nicole Kidman, dicho sea de paso). Con su fuerza, erotismo y pasión, hace que el héroe se ponga casi a sudar. Pero hasta que ambos puedan estar juntos, hay que cumplir una misión imposible...



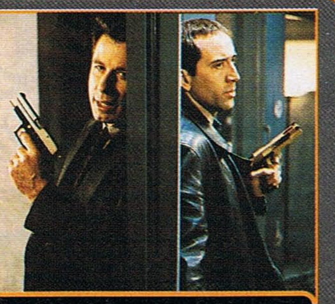
The Killer (1989)

Virtuoso thriller protagonizado por uno de sus incondicionales: Chow Yun-Fat (foto) en el papel de un asesino profesional. Un clásico de John Woo que trata del código de honor entre caballeros chinos situados en distintos lados de la ley.



Broken Arrow (1995)

La primera producción de Woo en Hollywood no fue precisamente una obra maestra: tiene estupendas escenas de acción, pero falla en el argumento. Travolta (izda.) y Slater son pilotos americanos que pierden dos bombas atómicas.



Cara a cara (1997)

Mejorando: en su segunda película norteamericana, el director deja que sus protagonistas se intercambien las caras. John Travolta (izda.) se convierte en Nicolas Cage y viceversa. A John Woo le encanta confundir a sus espectadores.



Texto: Elena Castellanos · Fotos: Cinetext (2), FWN (2)

UNAS RISAS

—Se abre el telón y aparece la tecla ENTER de un ordenador, con todas sus conexiones al descubierto. ¿Cómo se llama la película?
—Los INTROcables.

—Doctor, tengo el estómago sucio.
—Y usted, ¿cómo lo sabe?
—Porque me froto y me salen pelotillas.

El profe:
—Jaimito, cuanto es 2+3?
Raudo y veloz contesta Jaimito:
—¡¡¡CUATRO!!!
—¿¿¿¿Cuatro???
—Pero bueno, ¿usted qué quiere, velocidad o precisión?

—Hola, buenas. Quería comprar una mosca.
—Pero si esto es una ferreteria
—Ya, pero es que como la he visto en el escaparate...

—¿Qué me receta, doctor?
—Supositorios.
—¿Cómo me los tomo?
—Por vía rectal.
Salen de la clínica y el marido le dice a la mujer:
—Oye, ¿tú lo has entendido? ¿Le pregunto qué quería decir?
—No, que se enfadará.
—Si no se lo pregunto no sabré tomarlo. Voy a volver.
—Doctor, ¿qué quiere decir vía rectal?
—Que se los meta por el culo.
Y la mujer dice:
—Ya te dije yo que se enfadaría.

—Un hombre va a una barbería y mandan al aprendiz que le afeite. Éste le hace unos cortes de impresión. Al cabo de un rato, dice el cliente:
—Por favor, ¿no tendría otra navaja?
—¿Es que ésta no corta bien?
—No, hijo, ¡si es para defenderme!

En la tienda:
—Por favor, una egqwfgebxcbrhsfeurhhuwefcssdsv de Coca-Cola
—¿Que quiere una lata de qué?

1X PLAYSTATION

¿Quieres ganar una Playstation? Descubre la palabra clave que se esconde en el autodefinido y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 14. Nuestra pista de este mes: La primera parte estrenó la Playstation, y la quinta está a punto de estrenar la Playstation 2. ¿Qué saga cuenta con este honor? El nombre del ganador saldrá publicado en el número 16 de SCREENFUN.

- Para poner el ratón / Juego de la foto
- Nombre de mujer / Princesa inglesa
- Retrato colectivo / Unidad de fuerza
- Cincuenta / Al rev., divisa el horizonte
- Estación espacial / Sur
- Quinientos / Cincuenta
- Puliréis, al revés / 1.000 y 50 romanos
- Aclamación, grito / Preposición
- Afluente del río Miño / Anfibio venenoso
- Lo hacen las abejas / Interjección
- Religiosos / Señal de socorro
- Consonante fuerte / 30 días
- Nombre de mujer / Coche en inglés
- Al rev., asesinan / Nombre de mujer
- Calcio / Nota musical
- Radio / Mega
- Mil / Hogares
- Da inspiración / Al rev, amanecer
- Género musical / Hembras de los osos
- Hace el mal
- Vocal redonda / En el mar
- Cueva donde se refugian los osos
- Masa de agua salada / Al rev., lirio
- Extraños / Afirmación
- Tratamiento honorífico / Al revés, gas noble
- El día tiene 24
- Dios musulmán / Uno de los 4 elementos
- Nota musical / Nombre de hombre
- Nº uno / Arteria que sale del corazón
- Litro / Inicial de Andalucía
- Detente, caballo / Al rev., en el ojo
- Deseo
- Azufre / Extraña
- 19ª letra / Para hacer fotos
- Juguete que rueda / Centígrado
- Abre el abecedario / Echar mal de ojo
- Mujer con dinero / Encima del cuello (pl.)
- Estaban
- Cinco / Mil
- Síntoma de catarro / Última comida del día
- Representación gráfica de la tierra / Artimaña
- Símbolo del Deuterio / Sur
- Al rev., famoso pintor español / Doble vocal
- Conjunto de cantantes
- Cajas pequeñas / Momentos
- Amperio / Número par
- Sustraer, hurtar
- Símbolo del actinio / Batería
- Nota musical / Curar
- Al rev., parte del barco / Para disparar flechas
- Entregar, regalar
- Opuesto a 'contra' / Abandonar
- San Sebastián / Período de tiempo
- Aborrecer / Primer número de la baraja
- Mamífero del Himalaya / N. musical
- Alienígena de película / La griega
- Nombre de Reina española / Negación
- Vocal redonda / Prefijo=vida
- Personaje famoso por su nariz / 2ª vocal
- Al revés, cortas de estatura
- Existe
- Catedral
- Vocal abierta
- Organismo de las Naciones Unidas
- Dios del Sol
- Vocales de 'pie'
- Presos

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11







Cómic: Rolf Boyke

LA COSA

Le hemos deformado un poquito, pero nada comparado a cómo le han caracterizado en su última película para hacer de alien. Él es...

SE BUSCA





¡A ver cómo esquivas este golpe! Parece la misma imagen, pero si te fijas bien, entre estas dos escenas de *Dead or Alive* hay cinco diferencias enormes. Averígualas antes de que te encajen el proximo puñetazo ¡Venga, rapidito!

Segundones

Qué sería de nuestros héroes sin sus amigos y compañeros de aventuras, o peor aún, ¡sin sus enemigos! ¿Sabrías decirnos a que famoso héroe acompaña o se enfrenta cada uno de los siguientes personajes?



Historias de Microploft




- ¿Cuántos Gill Bates hacen falta para cambiar una bombilla?
  Uno: agarra la bombilla y deja que el mundo gire a su alrededor.

- ¿Cuánto personal del servicio técnico de Microploft hace falta para cambiar una bombilla?
  Cuatro. Uno para preguntar cuál es el número de serie de la bombilla, otro para preguntar si has probado a rearrancarla, otro para preguntar si has probado a reinstalarla, y el último para decir: "Debe ser su hardware, porque la bombilla que tenemos en la oficina funciona bien...".

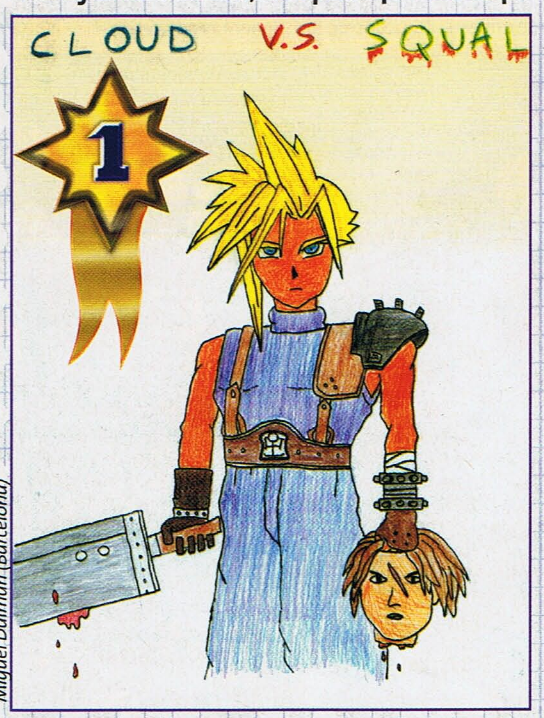
- ¿Cuántos programadores de Microploft hacen falta para cambiar una bombilla?
  Ninguno. Declaran la oscuridad el nuevo estándar.

- Un médico, un ingeniero y un informático están charlando sobre cuál de sus profesiones es la más antigua. Empieza el médico :
  —Pues mira, la Biblia dice que Dios creó a Eva de una costilla de Adán: esto, obviamente, requiere cirugía, y por lo tanto la medicina es la profesion más antigua.
  El ingeniero replica :
  —Sí, bueno, pero antes de eso, la Biblia dice que Dios separó el orden del caos: ésta fue, evidentemente, una obra de ingeniería.
  El informatico se echa para atrás en la silla y dice sonriendo tranquilamente y sabiéndose el ganador:
  —Sí, pero, ¿cómo creéis que Dios creó el caos?

*** Personajes ficticios. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.**

GALERÍA SCREENFUN

No era justo que la carta del mes se llevara una gorra y el dibujo del mes no, así que... ¡ahí va la primera para Miguel!



Es cierto que hay dibujos mejores, pero pocos tienen un tema tan sugerente. Atención a la mirada de acero de Cloud, de un azul luminoso, comparada con los ojillos negros del decapitado Squall.



Deva y Dave, con un aspecto de lo más simpático.



Iori Yagami amenaza con agarrarnos por el cuello. ¡Glubs!



Fernando nos manda una empanada de pokémon, donde dos personajes se han colado por el morro. Una duda: eso que se ve por la esquina, ¿son las espirales azules de la Dreamcast?

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Las cartas del nº 12 alabando a Squall y a* Final Fantasy VIII *(especialmente la de Jorge, de Madrid, que lo hacía criticando a* Final Fantasy VII*), han desatado una tormenta de respuestas en el correo, unas a favor y otras en contra. Aquí tenéis una pequeña selección... ¡Hoy nos toca hartazón de* Final Fantasy*!

En contra de Squall...

"Cloud" en inglés significa nube, y "Squall", tormenta. Los dos son héroes atormentados que terminan enamorándose. ¿Qué deducimos? ¡Copia! ¿Habéis comparado el flequillo y el carácter de Tifa y Rinoa? ¡Copia! Oh, y los gestos también. ¿Y el color de pelo y los de Aeris, o el carácter de ésta y el de Yuffie con el de Selphie? ¡Copia! ¿La forma de hablar de Cid y Barret con la de Zell? ¡COPIA! Y los gráficos del VIII serán mejores, pero los personajes están anoréxicos. ¡En el VII, a Tifa incluso le sobraba pecho! Cloud tenía unos buenos pectorales y músculos, y creo que de Barret no hace falta que diga nada...

Noe (alias Tifa), Barcelona

Los gráficos de FFVII no son tan buenos, pero tienen un punto de manga que rompen con todo. En FFVII conduces motos, haces flexiones, te disfrazas de mujer... Tal vez sea inferior técnicamente, pero en diversión e historia supera, con un listón muy alto, a FFVIII.

Ángel, Almería

Me gustan más los personajes en pequeñito que en grande, porque al ver las secuencias se diferencian más, y son más graciosos con su estilo manga: tienen los ojos grandes y brillantes, no como los del FFVIII, que tienen cara de muertos. ¡Ah! Se me olvidaba, ¡la ropa de Cloud es muchísimo más guay que la de Squall!

Carmen, Madrid

Primero quiero decir que yo me leo muy a fondo la revista desde el primer número, y nunca he leído que digáis que FFVII es mejor que FFVIII, como afirmaba Jorge. Y también se equivoca en lo de que, por matar al arma submarina, te dan todas las invocaciones; ha debido de informarse mal.

Yo creo que la jugabilidad disminuye en el VIII, sobre todo en el inventario. Y en cuanto a lo de que Squall es un chulo, estoy de acuerdo con la revista. Aunque haya tenido una mala infancia, nadie de su alrededor tiene la culpa.

Álvaro, Jaén

Ya me gustaría a mí ver al fantasma de Squall cara a cara con Sephirot, ¡se le iban a manchar los pantalones!

Borja, Vitoria

A mí también me cae mal Squall, ¡pero Irvine es mucho peor!

Juan, Valencia

La belleza de Cloud para persuadir a las mujeres es infinita, con sus ojazos azules y su pelo brillante como el Sol. Es el anfitrión de los juegos de rol.

Alberto y Pablo, Valencia

Cloud lucha contra su enemigo principal, ayuda siempre que puede al planeta y a sus amigos y se enfrenta también con su difícil pasado. Squall es mezquino y tiene a todas las chicas detrás de él. Al resto de los personajes de FFVIII les falta personalidad.

Cristian (Barcelona)

SquareSoft se levantó un día con el pie derecho y dijo: "¿Por qué no hacemos que los personajes secundarios sigan al principal y quitamos la antiestética fusión que hacían en el FFVII?". Pero los programadores, ese mismo día, se levantaron con el pie izquierdo y consiguieron que la antiestética fusión se cambiase por el enorme error de clipping de FFVIII; ¡buena solución! Ah, y me encanta el final del FFVIII, sobre todo cuando Squall se tira 5 minutos andando por el fondo negro de un lado para otro... Y si me vais a preguntar cómo me cae Squall, os diré que es un maldito quedado...

David, Madrid (por e-mail)

Rinoa se enamora de Squall (¡inexplicable, pero ocurre!) y éste, en su empanamiento, ni se entera. Luego la secuestran y la rescata de mala gana. Si fuera por él, seguiría empanado y más solo que Nemesis.

Jorge (por e-mail)

¿Por qué la mayoría prefiere FFVIII a una leyenda, un mito como Zelda? Tiene unos efectos y detalles sorprendentes, y no entiendo cómo a nadie puede gustarle el carácter y personalidad de Link. No es nada feo, y aunque vista túnica, no tiene nada de afeminado, como afirman algunos. ¡Probad el Zelda 64: Ocarina of Time, y descubrid el que de verdad es el mejor juego de la historia!

Anónimo, Santiago (A Coruña)

... a favor de Squall...

Me gustaría daros las gracias, SCREENFUN, porque aunque Squall os cae de muerte, gracias a vosotros he descubierto a más gente como yo a la que le gusta FFVIII y a quienes Squall no les cae nada mal. Vaya, que ya no soy una incomprendida.

Por cierto, las gorras son muy chulas: estiraos un poco, porfa (ya sé que "porfa" suena muy pijo, pero lo dice Selphie, que me cae muy bien).

Iria, Barcelona

Sé que Squall al principio es un poco soso, pero es que el juego reúne todo: la simpatía de Selphie, la seriedad de Squall, la belleza de Rinoa, la inteligencia de Quistis, la alegre locura de Zell...

Marcos, Murcia

Escribo para defender a Squall: que sepáis que es sólo mío y de ninguna más. Aunque a los de la revista no os guste, a mí me parece extraordinario, y es sólo mío, ¿vale? Que las demás se conformen con Laguna.

Martyna, San Rafael (Segovia)

Yo estoy con Jorge. FFVIII tiene mejores gráficos, y además, entre Rinoa, Quistis y, especialmente, Selphie, dejan tiradas a Tifa y Aeris. ¡Viva FFVIII!

David, Madrid

Squall al principio es un poco borde, todo hay que reconocerlo, pero después es un tipo con agallas, un buen soldado al que no le afectan casi nada las emociones. Y una última cosa: a Cloud lo controla por un tiempo Sephirot y a Squall no lo controla ni su sable pistola.

Marcos, A Coruña (por e-mail)

¿Porqué os cae tan mal Squall? Según me han dicho, salva a Rinoa; ¿cuál es el problema? Además, es muy guapo. Podríais poner un poster suyo...

Marta, Barcelona

Yo a Squall al principio lo odiaba a muerte, pero después del concierto me cae mejor.

Aleix, Barcelona (por e-mail)

Estoy de acuerdo con Laura, de Gijón (SCREENFUN 12/00), ya que Squall es así porque su niñez la paso prácticamente solo, esperando a esa amiga que no volvió. Por eso no quiere tratar con nadie, para que no le pase otra vez lo mismo. Es un tío genial y, aunque tiene sus defectos, se preocupa por sus amigos.

FreeWolf, Alicante (por e-mail)

... y, para finalizar...

Respecto a la polémica de Squall vs Cloud, yo pediría a los lectores que no insulten a ninguno de los dos para defender sus juegos favoritos, que digan por qué les gusta cada uno y ya está. Cuando vi FFVII, pensé que iba a ser mi juego favorito, pero luego salió FFVIII, que también me gustó (tiene unos gráficos alucinantes, por cierto). Sin embargo, aún me sigue gustando el FFVII. Cuando saquen el FFIX y superiores, seguirán gustándome los anteriores.

Una última cosa: comprendo que en SCREENFUN le tengáis odio a Squall, porque seguro que no paran de mandaros cartas sobre él, y debéis de estar hasta los ✳X#@%... (perdón por la expresión). Pero tampoco digo que esté mal el muchacho, porque está apañao para lo joven que es.

Mª Carmen, Almería

Yo he jugado y completado ambos juegos, y creo que deberíamos estar agradecidos de que los dos pertenezcan a la misma saga. Que nadie olvide nunca que, sin un FFVII, nunca habría existido un FFVIII.

Oki, A Coruña

Relatos de 'Tomb Raider'

Core se ha superado con su Tomb Raider IV. *Muy buena la inteligencia artificial de los esqueletos, las secuencias de vídeo y el 60% de los gráficos. Aún no me lo he acabado, pero me lo estoy pasando muy bien. De todos modos, sigo pensando que sobran esos puzzles tan complejos y los laberintos locos. Mola el peligro, pero no rayarte. El juego pierde mucho cuando te ponen esos puzzles que te clavan una hora delante de la pantalla, haciendo el idiota con catorce palancas, o dando vueltas por ocho túneles, todos iguales. Pero quitando eso, van por buen camino. Si para la quinta parte mejorasen los gráficos con buenos detalles y construyesen una historia más sólida, mejor.*

Enrique, Valencia

Soy uno de los millones de fanáticos, como vosotros, sobre el juego más perfecto de aventura, puzzle y acción: Tomb Raider, *con la protagonista más buena, o mejor dicho, súper buenísima,* Lara Croft. *Recuerdo, cuando compré la* Playstation, *que le pedí al dependiente uno de acción con pistolas y puzzles, y me dio el* Tomb Raider. *Cuando me lo acabé, me dije que si sacaban otro me lo compraría... Y ahí salió el* Tomb Raider II. *También me lo pasé, pero la pena es que al final no se vio nada cuando Lara iba a bañarse. Pensé que eso lo reservaban para futuras secuelas. ¡Pero nada de nada!*

Si sacan la quinta parte para Playstation, *me la compraré también.*

Roberto, Torrent (Valencia)

Parece que las cartas sobre* Tomb Raider *se están convirtiendo en tradicionales en los correos de SCREENFUN. ¡Ay, Larita, que nos traes a todos locos!

Las nuevas consolas

1) ¿Es verdad que la X-Box saldrá en todo el mundo a la vez?

Microsoft tiene poder para eso, ¡y más!

2) ¿Cuál será mejor, la PS2, la Dolphin o la X-Box?

Los jugadores de todo el mundo se hacen la misma pregunta, y según su respuesta, así será la consola dominante del mercado. ¡Y no te olvides de la Dreamcast, que está dando mucha guerra con unos juegos de fábula!

3) ¿Caerá la Nintendo 64 cuando lleguen esas consolas?

Digamos que se retirará con honor, ofreciendo unos juegos de despedida que harán historia. ¡Sólo por Perfect Dark, vale la pena comprarse una Nintendo 64 hoy mismo!

5) Me quiero pasar de Game Boy a Game Boy Color, pero los juegos son muy caros. Y luego está la Game Boy Advance: no sé si esperarme a ella. ¿Tendrá prestaciones multimedia? ¿Cuanto valdrá?

Manuel (Granada)

La Game Boy Color se está vendiendo tan bien que Nintendo no tiene nada claro que sea el momento idóneo para sacar una nueva consola portátil. El precio aún no se sabe, pero suponemos que será elevado: ¡en portátiles no tienen casi competencia!

PS es mejor que N64

Intercambié con un amigo mi Nintendo 64 por su Playstation . ¿Los motivos? Anotad:

1) Las secuencias de vídeo son insuperables en Playstation.

2) Nueve de cada diez juegos de N64 están sin traducir. Ejemplo: el Zelda. ¡Qué vagos! Y tienen el morro de darme un librito con la traducción. ¡Que aprendan de los Final Fantasy VII *y* VIII!

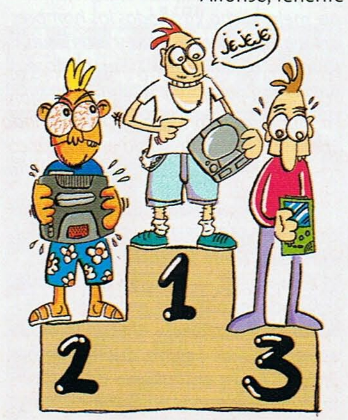
3) Cuando la N64 tenga una pistola de luz, que me avisen. ¡Será un milagro!

4) La N64 tiene pocos juegos (aunque algunos son muy buenos).

¿Qué os parecen mis razones? Cambiando de tema, ¿la Dolphin irá con cartucho, CD o DVD? ¿Superará las 100.000 pesetas? ¿Cuándo sale?

Y, ¿qué tal es el Jet Force Gemini?

Alfonso, Tenerife



Podríamos defender a la N64, pero, ¿para qué? Seguro que algún lector lo hará pronto, y mejor que nosotros (¡no hay más que ver la que se ha liado con el tema de* Final Fantasy!*).

La Dolphin irá con DVD, aunque parece que no se verán películas. Será muy económica, suponemos que en la órbita de las 30.000 pesetas. Hasta el próximo año, no llega. ¿Será mejor que la Playstation 2? ¡Por la cuenta que le trae a Nintendo, que lo sea!

Y el* Jet Force Gemini *es una delicia que te estás perdiendo. ¡Y conste que no lo decimos por chinchar!

No soy pelotero

No me voy a enrollar mucho como hacen otros diciendo que ésta es muy buena revista, por dos cosas:

1º) No soy pelotero.

2º) Ya lo sabéis.

En realidad, sólo escribo para ver si me toca la gorra y para hacer una pregunta: he leído por ahí que iban a sacar un juego de Playstation parecido a Pokémon. ¿Es eso cierto?

1º) Si lo es, ¿cuándo saldrá?

2º) Si no lo es: ¡es igual, tengo mi Game Boy!

Raúl, Alicante

¡Muy bien! Al grano y con sinceridad, ¡como nos gusta en SCREENFUN!

Sobre lo de los juegos parecidos a Pokémon, ya existe* Jade Cocoon *(SCREENFUN 8/99). También está el de* Digimon *y otro que se llama* Monster Rancher, *aunque aún está por verse si alguno de estos dos últimos llegará a España.

LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay una sexta gorra, la más chula, que está reservada para la carta del mes. Si crees que tu carta podría serlo, asegúrate de incluir tu dirección.

Son más pequeños que yo, viven lejos de aquí, pero me han invadido y ya no puedo dar marcha atrás. Hay muchas especies, hasta un gato salvaje y todo (ahora que lo pienso, ¿dónde estará el mío? Hace días que no lo veo), y ahora no sé vivir sin ellos. Juego con mi hermano de 12 años a adivinar todos sus nombres, pero, son demasiados... Son los POKÉMON. Sí, ya sé que con 18 años uno tiene que madurar y empezar a pensar en el coche, la novia (la lista es larga, aunque no tengo ganas de reproducir palabra por palabra lo que me dice mi madre)..., en vez de con estos bichos, frutos de la enorme creatividad de un japonesito (¡Cómo no! Cosas como 'Dragon Ball' no las han hecho los de Lepe...). Mis notas son una ruina: en Física me han suspendido por no aceptar mi explicación sobre el polo positivo y negativo de Magnemite; en Literatura, por comparar con Charizard el verso "tengo fuego en la garganta, de gritar tanto que te quiero". Igual me pasó con los fósiles Helix y Homo en la clase de Prehistoria. ¡Y es que hasta sueño con ellos!

Mi favorito es Pikachu, con su divertido y peculiar lenguaje; me da 'buenas vibraciones' y me 'electrifica' su manera de pelear.

Mi adicción empezó hace un mes y medio, y más o menos me los conozco todos. Ahora mismo tengo una tentación; sólo son las seis de la tarde. ¿Tengo hambre y quiero merendar? NO. Los pokémon me llaman para jugar con ellos. ¡¡Pero si mañana tengo examen de Psicología!! Es igual, tengo a Abra y a Drowzee para hablar del psicoanálisis de Freud...

David, Lleida

Nosotros ya hemos madurado, y te podemos contar que hemos dejado a nuestras novias por Lara, Jill y Claire; nuestros coches son ahora los de* Gran Turismo, *y ya no vamos a las discotecas; nos apuntamos a la marcha de* Parappa, Beatmania *y* Music 2000. *¡Sé bienvenido al club de los viciados!

SCREENFUN

Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Leticia Roldán
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid. Teléfono: 915 476 800 Fax: 915 413 523 E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C. Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/9/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Odio a Bill Gates

Quiero dar mi apoyo a Jesús (carta de SCREENFUN 12/00). Microsoft podrá sacar una consola potentísima, superior incluso a la PS2 e incluso venderla a un precio muy reducido. Pero os aseguro que yo no me la voy a comprar, porque todo eso sólo lo consigue gracias al tremendo capital que esta empresa ha acumulado con su asqueroso monopolio del PC. ¡Bill Gates, paso de ti! ¡Me quedo con la PS2!

Jesús A., Torremolinos (Málaga)

¿No has visto la X-Box y ya la rechazas porque es de Microsoft? Si la consola es buena, nosotros la vamos a disfrutar igual que las otras. ¡Que sean los tribunales los que castiguen el monopolio de Bill Gates!

'La familia crece'

He seguido la serie de televisión La familia crece *las dos veces que salió por* Hyakutake. *La segunda vez que la repusieron, incluso grabé en vídeo los episodios más interesantes. Estoy colada por esta especie de telenovela juvenil, pero es que es una obra maestra lo mires por donde lo mires: desde los dibujos hasta el guión. Un día vi la edición de cómics quincenales en la librería, pero cuando llegaron al nº 4, la tienda dejó de traerlos y no he vuelto a ver a mi querido Yuu. Incluso mandé un par de cartas a la editorial, pero ni caso.*

Ahora que he leído vuestro artículo sobre la serie, se ha encendido en mi corazón una lucecita. ¿Me podríais decir cómo conseguir esos tomos recopilatorios de 200 páginas?

Cristina, Carballo (A Coruña)

Por desgracia, no conocemos las tiendas de tu zona, pero si algunas que atienden pedidos por correo:
CONTINUARÁ. Tel.: 93 310 43 52
ARTE 9. Tels.: 91 532 47 14/91 402 96 08
CHUNICHI. Tel.: 93 410 68 48
CRISIS. Tel.: 91 532 78 85
AKIRA. Tel.: 91 739 62 71

El error de una madre

Me encanta la serie Final Fantasy, *y flipo con Cloud y Squall. Cuando me compré el VIII, mi madre no puso ninguna traba. Hasta se puede decir que le gustó. Todo iba bien hasta que pasó lo del incidente de Murcia, el del chico que mata a sus padres y que se parecía a Squall Leonhart (♥). Cuando mi madre oyó por la radio que el juego podía provocar trastornos mentales, cometió el mayor error de su vida: tirar mi maravilloso y fantástico juego (aparte del mejor videojuego de toda la historia) a la basura. Al principio creía que era una broma pesada, pero ya ha pasado mucho tiempo y los domingos se me hacen eternos sin él.*

Otra cosa: me gusta mucho el rol y la lectura, y he decidido comprarme un libro de RPG. He leído vuestras sugerencias, pero estoy indecisa entre La leyenda de los cinco anillos *y* La llamada de Cthulu.

Vero, Mollina (Málaga)

Si tu madre ha estado siguiendo la noticia, ya sabrá a estas alturas que la relación entre los videojuegos y el crimen fue precipitada. Muchos medios de comunicación han denunciado la falsedad de ese rumor. Habla con ella, dale un beso y perdónala por su momento de locura. Con los padres hay que ser muy comprensiva.

Sobre el juego de rol, tal vez el mejor en tu caso fuera* La llamada de Cthulu. *Además de jugar con tus amigos, puedes leer las novelas de Lovecraft en las que se inspira. Aunque te lo advertimos: ¡dan mucho miedo!



¡Otra madre asustada!

¿Habéis visto al chaval que se creía Squall? ¡Bueno, qué digo, si salió en todos los telediarios! Me quedé de piedra, y también me da mucha pena ese chaval. La familia tiene que estar para el arrastre con la tragedia.

¡Y ahora mi madre no se fía de mí! A ver: yo no me creo Lara ni modificaría mi aspecto para parecerme a ella. Me gusta Tomb Raider *mucho, pero con disfrazarme de Lara en los carnavales me vale, y si me apetece disparar, voy a una sala de máquinas y juego unas partiditas al* House of the Dead *o al* Time Crisis, *pero no le pido a mi padre que me compre dos pistolas, ni me pongo dos... globos para ir matando gente por ahí. ¡Por favor! Menos mal que mi padre me conoce y sabe que no estoy tan chotada, que si no, ¡adiós, consola! Y ahí sí que me vuelvo loca. Como a alguna compañía se le ocurra cancelar el lanzamiento de juegos como* Resident Evil *(con lo que a mí me gusta...), vamos, me muero.*

Nerea, Bilbao (Vizcaya)

Esperamos que no haya más madres confundidas por esta turbia historia y que todo se haya aclarado ya.

El feminismo contraataca

Quiero decir que estoy de acuerdo con Vero, de Málaga (nº 12/00). ¡Somos chicas, pero tenemos derecho a jugar a videojuegos como todo el mundo! El otro día en el chat hablé con un tío cerca de una hora sobre videojuegos. Entonces me preguntó mi nombre real, y yo se lo dije. El tío se me puso chulo y empezó a decirme que no se creía que yo fuera una chica. Lo encuentro estúpido y absurdo. Y lo que dijo Vero de Lara es verdad: ¡hay muchas otras heroínas en el videojuego aparte de ella, como Jill Valentine o Claire Redfield! Es injusto que Lara acapare la fama.

Y tras esta lluvia de feminismo, quiero felicitar a los autores de Devil Inside *y de todas las aventuras gráficas del mundo. Os mando un dibujito, a ver si os gusta.*

Cristina, Girona

Eso que dijisteis de que las jugadoras nos identificamos con los personajes de los videojuegos es falso. Yo nunca me identificaría con Lara: es una mujer-objeto por la cual babean millones, bueno, mejor dicho, casi todos los hombres del planeta. ¡Menos Lara y más Squall! (aunque os caiga mal). Por cierto, los juegos de Lara no me gustan, ¡son monótonos! Por favor, no os enfadéis, pero esta es mi opinión.

Tamara, Madrid

Pues sí que estáis susceptibles las chicas de SCREENFUN... ¡Saltáis a la mínima, sois como leonas!

Tamara, tu opinión no nos enfada, sino todo lo contrario. ¡Estamos encantados de mostrársela al mundo desde estas páginas! Seguro que los demás lectores están encantados de conocerla, aunque algunos no la compartan.

Como conocí SCREENFUN

Terminé de jugar al Resident Evil 2; *después, me puse con el* Tomb Raider IV *y me quedé atascado. Por aquel entonces mi hermana empezó a comprarse la revista BRAVO, y vi un anuncio del SCREENFUN nº 10. Como trataba del* Resident Evil 3, *me la compré. Resulta que me gustó la revista, y encima publicasteis la solución que necesitaba para el* Tomb Raider. *Ahora me la compro todos los meses, pero no es fácil: el número 12 se agotó en seguida, y me tuve que recorrer cinco kioscos de fuera para encontrarla.*

Ah, una pregunta: en el número 12 salía la guía del Donkey Kong *para Playstation y PC. ¿Está ese juego para esas plataformas o es un error? Es que si está para PC, vamos, me lo compro seguro.*

Anónimo, Valencia

Lo de* Donkey Kong *para PC y PS fue un error, y te agradecemos que nos hayas avisado. El maquetador responsable está fustigándose en estos momentos, y pide perdón por la confusión.

Líos de zombis

Me han dicho que el Resident Evil 3 *va cronológicamente antes del* Resident Evil 2. *¡Pero viendo el final, es evidente que no puede ser antes! ¿Y el* Gun Survivor? *¿Dónde se sitúa dentro de la historia? ¿No tiene argumento? ¿Quién es el protagonista? ¡Está en inglés, no me entero de nada!*

Daniel Ángel, Palencia

Resident Evil 3 *comienza 24 horas antes de RE2, y acaba 24 horas después de su final. Del* Gun Survivor *te puedes olvidar: ha sido un patinazo de Capcom.*

Si Resident Evil 3 *va 24 horas antes del* RE2, *¿por qué nos encontramos en la comisaría a Marvin muerto, si en* RE2 *estaba vivito y coleando?*

Tal vez en RE3 no estaba muerto, sólo temporalmente inconsciente...

¿Y por qué las puertas están tapiadas con maderas? ¿Quién las abre para RE2, *los zombis?*

Eh... ¡Sí, probablemente fueran ellos! ¡Es una buena explicación!

Por último, si la serie empezó en la PS, ¿por qué hay un Resident Evil *exclusivo para Dreamcast y otro (planeado) para Nintendo 64? ¡Nos ponen la miel en los labios y luego nos la quitan!*

Ismael, Málaga

Los usuarios de DC y N64 también tienen derecho a presumir, ¿no?



¡Gracias a todos por escribirnos!

Nos da mucha pena no poder sacar todas vuestras cartas, pero es que no hay espacio para más. Tratamos de contestar personalmente algunas de ellas, pero aun así no damos abasto. Si no sale tu carta este mes, ¡no te desanimes! Si no hay sitio, a veces guardamos cartas para su publicación posterior. Y recordad que regalamos cinco gorras cada mes. Enviad vuestras cartas, sin olvidar el remite, a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080



BREVES

Recomendadme un buen simulador de vuelo para PC. Pero sencillito, ¿eh? Que no tenga un manual muy tocho...
Pides lo imposible, como Yoda.

¡Mi ordenador se estropeó y mis padres le echan la culpa a los juegos!
Los juegos son software como cualquier otro. Y sin software, un ordenador no vale para nada. Explicáselo a tus padres.

¡Dad cobertura al Amiga! ¡No está muerto, aún vive!
Dejémoslo en que está en un horrible estado intermedio, como un zombi.

A mí me gustaba la Master System II...
Seguro que al abuelo también.

¿Así que "La única revista con todos tus videojuegos"? ¡Pues a ver cuándo empezáis con los de SuperNintendo!
¿¿Pero qué os ha dado este mes con las consolas retro?? ¡Que la PS2 está a la vuelta de la esquina!

El juego de *Resident Evil 2* es el mismo para PC, PS, DC y N64 o hay diferencias?
Exactamente el mismo, igual de genial en todos los formatos.

De promedio, ¿cuánto tardan en llegar los trucos por correo?
Según nos llega la solicitud, en el mismo día se suelen enviar. Si tardan mucho, es que ha habido algún problema.

¿Habrá *Pokémon* para Playstation?
Ni en sueños. Sería el fin de Nintendo.

En la serie, ¿por qué Charizard no hace caso a Ash? El mío es muy obediente.
El Charizard de Ash es muy temperamental, va a su bola.

¡*Pokémon oro/plata* están para PC!
Son emuladores piratas, y en japonés.

¿Hay emuladores del *Final Fantasy VI*?
En Internet, pero son piratas. Y hay uno para Playstation, que no ha salido aquí.

¿Hay algún juego de camiones de carreras para PC? ¡Es que me gustan mucho!
Están haciendo el *18 Wheeler* para DC, pero no sabemos si saldrá en PC.

Cuando la PS2 llegue a España, ¿estará en todas las tiendas de videojuegos?
Y puede que hasta tiren cohetes.

¿Hay emulador de Dreamcast?
No, todavía no le han hecho esa faena.

¿Podemos hacer algo los lectores para que aumentéis el número de páginas?
Sí: ¡no dejéis de comprar la revista!

Con vuestra revista le habéis devuelto la sonrisa a muchos niños...
¿Y quién fue el canalla que se la quitó?

¿De dónde sacáis los trucos?
De nuestra bien provista base de datos.

¡Hablad claro! ¿*F1 2000* o *F1 Racing*?
Cada uno en su línea...

¿Habrá otra película de *Pokémon*?
Sí. Se titulará *Pokémon 2000: The Movie*.

¡El Madrid, campeón de Europa!
¡Y el Valencia, subcampeón!

Me han dicho que, al final del *Tomb Raider III*, Lara se ducha desnuda. Si es verdad, en *Tomb Raider IV*, ¿qué hace?
Algo que supera todo lo que puedas imaginar en tus más locas fantasías... ¡Es broma! Te han contado un bulo.

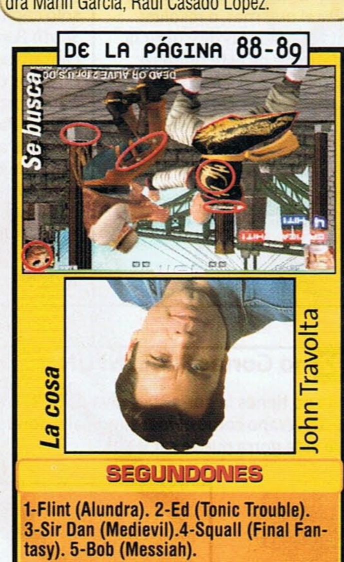
¿Leéis también las cartas y postales no premiadas en los sorteos?
Depende del tiempo que tengamos.

No me gustan los *Tomb Raider* ni los *Resident Evil*. ¿Soy un tipo raro?
No, sólo atípico.

¡No permitáis que las nenas alboroten el gallinero!
El consejo llega tarde, ¡aquí no hay gallo que las controle!

Ganadores del nº 12

Playstation: Rosario Iznata Rojas. Game Boy Color: Eduardo Rey Gallardo. 'Side Winder': Aitor Merino Gómez, Juliana Barreros Santos, Cristian Ibarra Pinero, Alejandro Rubio, Francisco Viejo. Juegos Top 20: Javier Olivar Pérez, José Antonio Díez Blanco, Adolfo Gonzalvo Pina, Antonio Rafael Morillo, Ramón Berba Vera. JDR 'Leyenda de los cinco anillos': Marta Figueiras Lorenzo, Rocío Zuara Jiménez. 'Army Men': Edgar Aljaro Arévalo, Mikel Bravo Barcina, María Jesús Saiz Martínez, Esteban Borao Lusilla, Daniel Osorio Garrido. Mochila: Rocardo Miguel Pascual, Marc Huguet i Pons. 'The Devil Inside', juego: Javier Escartín Díaz, Enrique Sedano Algarabel, José Navarro Carrecher, Juan Yuste, Jesús María Méndez Pérez, Miriam García Bañón, Georgina Rebollo Losada, M. Ángeles Ortega Martín, Alex Piriz, Fernando Robert. 'The Devil Inside', camiseta: Francisco J. López Rego, Sergio Torrejón Pérez, Jesús Herrada Castro, Katy Torralba Oliver, María Pérez Cajuela. 'The Devil Inside', joystick: Víctor Santiago Ferrera, Daniel Giménez Fosch, Gabriel Mestres Soriano. 'MDK2': José Antonio Rellán López, Javier Revert Cuesta, Ángel Silva Snahuja, José Antonio Fernández, Manuel Vear Sarabia. Figura Cartoon Network: David Romero González, Rubén Villatoro Blasco, Carlos Ivern, Marc de Diego Llorente, Santiago Benítez Buitrago, Marcos Andreu Rabadain, Antonio Blanca Moral, Cristian Latorre Carro, Esmeralda Blanco, Vanesa Arjona Tripiana, Yeray Romero Salazar, Gerard Taule, Jesús Pozo Robles, Cristina Blanch Coral, Maite Collar Gallego, Adriana Fernández Llaneza, Sara Sánchez, Ramón López, Isabel Espada, Luis Méndez. Cómic 'Marmalade Boy': Ester Candela López, Mª del Pilar Sanchez, Meritxell Grau Lorenzo, Laura Llopis Tarraga, Inma Aguirre, Cristina Quevedo, Luisa Cornejo González, Paula Manso Sanmauro, Sandra Marín García, Raúl Casado López.



SEGUNDONES

1-Flint (Alundra). 2-Ed (Tonic Trouble). 3-Sir Dan (Medievil). 4-Squall (Final Fantasy). 5-Bob (Messiah).

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 13/00

■	S	■	R	■	O	■	V	■	I	■	I	■	T	■	S
E	C	L	I	P	S	E	■	S	N	A	K	E	■	S	E
■	R	I	P	■	O	R	O	■	F	E	■	N	O	E	L
D	E	V	I	L	■	A	D	M	I	R	O	■	D	R	A
■	E	■	O	L	A	S	■	I	E	A	■	M	E	T	E
A	N	A	■	A	S	■	S	O	L	■	M	I	L	■	R
■	F	■	E	V	A						■	R	O	P	■
P	U	E	D	E	■						C	A	T	E	A
■	N	O	E	■	A						■	R	■	L	D
V	■	S	N	O	B						L	■	R	O	L
■	O	P	■	R	A						■	M	E	T	E
I	R	■	M	A	D						L	■	P	A	Z
■	A	T	A	R	I	■	A	■	V	■	E	R	O	S	■
A	■	E	R	■	A	L	M	A	■	P	I	E	S	■	M
■	A	S	I	S	■	A	O	R	T	A	■	D	E	P	■
C	R	O	A	■	R	E	■	A	R	C	A	■	S	A	L
■	O	N	■	S	A	R	A	■	E	I	R	■	■	R	E
E	S	■	P	E	Z	■	S	E	T	A	■	T	E	■	G
■	A	M	O	R	■	S	A	N	A	N	■	C	A	Ñ	A
R	I	D	G	E	R	A	C	E	R	■	G	H	O	U	L

ScreenFun CUESTIONARIO 14

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 14, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:...

DIRECCIÓN:.. Nº:........ PISO:...............

CÓDIGO POSTAL:................... TELÉFONO:............................ EDAD:..........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC	☐	Game Boy Color	☐
Sony Playstation	☐	Dreamcast	☐
Nintendo 64	☐	Máquinas recreativas	☐
Game Boy	☐	Otras...	☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia	☐	Plataformas	☐
Shoot'em up	☐	Rol	☐
Beat'em up	☐	Aventura	☐
Simulación	☐	Simuladores deportivos	☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware	Sí ☐	No ☐	Por qué....................................
Software	Sí ☐	No ☐	Por qué....................................
Música, TV, radio...	Sí ☐	No ☐	Por qué....................................
Rol y estrategia	Sí ☐	No ☐	Por qué....................................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

¿Por qué?..

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué es lo que más te gusta de SCREENFUN?

....

10. ¿Y lo que menos?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que te ha gustado más?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros............

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

SCREENFUN ¡SORTEO!

Aquí tienes un resumen de todos lo que sorteamos, ¿qué te parece? No está mal, ¿eh? Pues envíanos la referencia correspondiente de los regalos que más te gusten, cada una en una carta o postal. Te ofrecemos juegos, música, libros, gorras, camisetas, consolas y… ¡mucha, mucha diversión! En este número hemos vuelto a incluir la N64, porque sabemos que muchos de vosotros la echáis de menos. Tienes mucho para elegir, así que… ármate de tinta para escribirnos y ¡cruza los dedos para ser uno de los afortunados!

SCREENFUN

Pág. 67

5 Juegos 'Legend of Legaia'

¿Quieres convertirte en toda una leyenda pero no sabes cómo? Te lo ponemos fácil: ¡consigue uno de los cinco juegos *Legend of Legaia* que sorteamos!

Ref. Legaia

Pág. 23

5 Juegos

Ayúdanos a saber cuáles son los juegos que más te gustan para que tú también sepas cuáles son los más populares. De paso, ¡entra en el sorteo del juego que más deseas!



Ref. Éxitos 14

Pág. 85

3 'Party in the Park'

Alucina con esta cinta de vídeo y sé testigo de la gran fiesta musical que montaron artistas como Texas, UB40, Madness y Culture Club, entre otros, durante su macroconcierto *Party In The Park* en el londinense Hyde Park. ¡Entra en el sorteo y disfruta de buena música... casi en vivo!

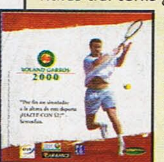


Ref. Party In The Park

Pág. 63

5 Juegos 'Rolland Garros'

Practica jugando con profesionales del tenis gracias a este gran simulador del torneo Roland Garros, ¡y deja a tus contrincantes con la boca abierta en la cancha!



Ref. Roland Garros 2000

Pág. 85

1 Libro de ilustraciones 'Der Mond'

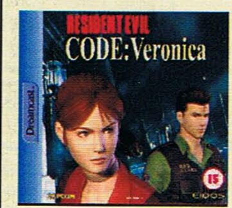
Si te gusta el manga, no dejes pasar la oportunidad de poder llevarte a casa este increíble libro repleto de ilustraciones comentadas por su autor, Yoshiyuki Sadamoto, ¡el genio de *Evangelion*!

Ref. Der Mond

Pág. 26

5 Juegos 'Code Veronica'

¿Tienes la Dreamcast? ¿Te gustaría hacer temblar su potente hardware con el terrorífico juego *Resident Evil: Code Veronica*? ¡Sus gráficos te pondrán los pelos de punta! ¡Mándanos su referencia y lo verás!



Ref. Veronica

Pág. 41

1 Nintendo 64

En este número nos sentimos generosos. Queremos darte la oportunidad de conseguir una N64. ¡Para que no te quedes sin probar los juegos que te comentamos y comprobar los divertidos trucos que te ofrecemos para esta consola!

Ref. N64

Pág. 88

1 Playstation

Estrújate el coco y utilízalo para algo más que matar zombis, correr el que más, o resolver enigmas en la pantalla. Si logras descubrir la clave del autodefinido de este número, ¡entrarás en el sorteo para hacerte con una increíble Playstation!

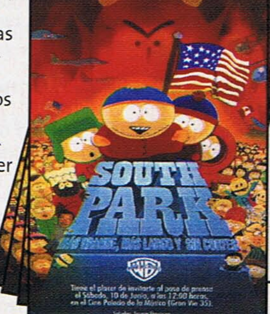


Ref. Autodefinido 14

Pág. 85

10 Pósters 'South Park'

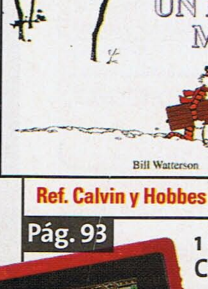
¿No te pierdes ni un solo capítulo de *South Park*? ¿Te encantan las aventuras de estos de sus chiflados protagonistas? Para tenerlos siempre a la vista, ¿qué mejor que poner este megapóster en tu habitación? Escríbenos, ¡tenemos muchos para sortear!



Ref. South Park

Pág. 84

5 Tomos 'Calvin & Hobbes'



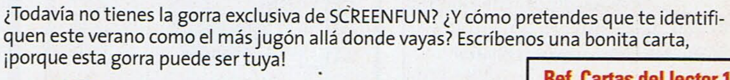
Disfruta de las locas aventuras de este simpático chavalín, Calvin, y de su mejor amigo, el tigre de peluche Hobbes. Eso sí, ¡siempre que tengas suerte en el sorteo y te lleves uno de los cinco tomos!

Ref. Calvin y Hobbes

Pág. 92

10 Gorras SCREENFUN

¿Todavía no tienes la gorra exclusiva de SCREENFUN? ¿Y cómo pretendes que te identifiquen este verano como el más jugón allá donde vayas? Escríbenos una bonita carta, ¡porque esta gorra puede ser tuya!



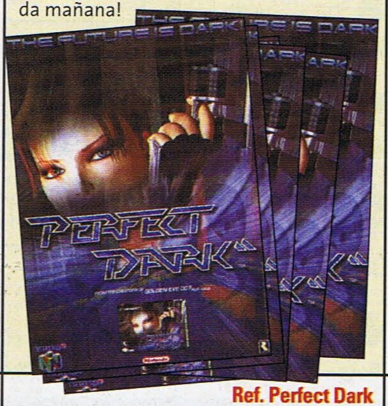
Ref. Cartas del lector 14



Pág. 31

10 Pósters 'Perfect Dark'

¿Eres un admirador de Joanna Dark, la agente secreta más guapa de los videojuegos? Pues sigue admirándola en una pared de tu cuarto ¡para que te dé las buenas noches y te desee buenos días cada mañana!



Ref. Perfect Dark

Pág. 93

1 Game Boy Color

No pierdas el tiempo mientras te secas sobre la toalla al sol justiciero de la playa. Déjate refrescar jugando con la Game Boy. Rellena el cuestionario, ¡y a pasar un verano fresco y divertido!

Ref. Cuestionario 14

Pág. 20

5 Packs camiseta y gorra 'Beatmania' + CD Moloko

Si llevas el ritmo en la sangre y te has dejado seducir por la marcha de *Beatmania*, seguro que te encantará poder llevar esta gorra y esta camiseta del juego; y por supuesto, escuchar el CD de Moloko ¡y bailar al son de su *Sing It Back*!

Ref. Beatmania

Fotos: José Castro.